BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI

EL VIAJE DE CHIHIRO

Marta García Villar

HÉROES DE PAPEL
crossover

BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI

EL VIAJE DE CHIHIRO

Marta García Villar

HÉROES DE PAPEL
crossover

BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI:

EL VIAJE DE CHIHIRO

Marta García Villar

HÉROES DE PAPEL
CROSSOVER

Biblioteca Studio Ghibli:

El viaje de Chihiro

Primera edición: Enero 2017

Segunda edición: Mayo 2018

ISBN: 978-84-17649-51-7

©2017 Ediciones Héroes de Papel, S.L., sobre la presente edición

P.I. PIBO. AV. Camas, 1-3. Local 14. 41110 Bollullos de la Mitación (Sevilla)

Autora: Marta García Villar

Edición: Ricardo Martínez Cantudo

Diseño de colección, arte y maquetación: Juan Alberto Brincau Berlanga

Adaptación de maqueta: Ezequiel Sona

Corrección: Isaac López Redondo

Producción del ebook: booqlab.com

Libro no oficial. El viaje de Chihiro es una marca registrada de STUDIO GHIBLI Inc. © 2001.

© Todas las imágenes incluidas en el libro tienen sus respectivos propietarios, licenciatarios y/o titulares de contenido, y han sido incluidas el libro a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto

histórico y/o artístico. En caso de que existir cualquier tipo de error en la identificación de los respectivos titulares o ausencia en la identificación de los mismos, puede ponerse en contacto con la editorial para subsanar el posible error en futuras ediciones.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)

A mi madre,

que se sentó en la butaca de al lado cuando se apagaron las luces y nos adentramos en el túnel.

A mi padre,

que cruzó barreras geográficas y lingüísticas para que Joe Hisaishi reinara en casa.

Al recuerdo de TA,

quien me puso un lápiz entre los dedos y me llenó de sueños el corazón.

A todos aquellos

que contuvieron un suspiro en la mirada de Chihiro.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN A LA BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI

PRÓLOGO

CAPÍTULO 1: EL EQUIPO QUE CREÓ EL VIAJE DE CHIHIRO

Hayao Miyazaki Director

Toshio Suzuki Productor

Joe Hisaishi Banda sonora, orquestación e interpretación de piano

Masashi Andō Director de animación

Mitsunori Katāma Director de animación digital

Hitomi Tateno Supervisora de animación

Michiyo Yasuda Diseñadora de color

Yasuyoshi Tokuma Director de producción

Yōji Takeshige Director artístico

Atsushi Okui Director de fotografía

Atsuko Tanaka Animadora

Kazuhiro Hayashi Director de sonido

Yumi Kimura Compositora e intérprete del tema Itsumo nando demo de la banda sonora original

Wakako Kaku Letrista del tema Itsumo nando demo de la banda sonora original

CAPÍTULO 2: CONTEXTO Y PRODUCCIÓN

El mundo en 2001

¿Por qué momento pasaba Studio Ghibli? ¿Cuáles habían sido sus obras previas?

¿Cómo surgió El viaje de Chihiro?

¿Cómo funcionaba Studio Ghibli?

¿Cuál fue el rol de Hayao Miyazaki?

¿Cómo fue el proceso de producción?

¿Hubo colaboración extranjera?

Dando voces a los personajes

Un éxito internacional

El viaje de Chihiro en España

¿Qué vendría después en la historia de Studio Ghibli?

CAPÍTULO 3: PERSONAJES

Chihiro

▸ Una heroína de diez años

▸ El diseño de Chihiro

▸ Chihiro según Hayao Miyazaki y Masashi Andō

▸ Chihiro y Sen

▸ El viaje del autorreconocimiento

▸ Chihiro en el mundo real

▸ El valor de Sen

Haku

▸ El diseño de Haku

▸ El río del pasado

▸ La dualidad del dragón

▸ Valores tradicionales

Yubāba y Zeniba

▸ El mito de Yamauba

▸ El diseño de Yubāba

▸ Control empresarial

▸ Hermanas diferentes

▸ La ruptura del maniqueísmo

Kamaji

▸ El diseño de Kamaji

▸ Kamaji y Tsuchigumo

▸ Espíritu trabajador

▸ La compasión de la araña

Sin Cara

▸ La concepción del dios errante

▸ El diseño de Sin Cara

▸ Ansiedad y soledad

▸ La corrupción de la casa de baños

▸ Redención

Lin

▸ El diseño de Lin

▸ Lin y Sen

Yuko y Akio Ogino

▸ El diseño de Akio y Yuko

▸ La maldición del consumismo

▸ La incógnita de la transformación

Bō

▸ El diseño de Bō

▸ La reclusión del bebé

▸ Bō y Kintaro

▸ Un amigo inesperado

CAPÍTULO 4: TEMAS Y CONSTANTES

Lo humano y lo divino

La memoria y el olvido

El poder de la palabra

Esfuerzo y supervivencia

El paso del tiempo y la recuperación del pasado

El reflejo social

Sintoísmo y desvanecimiento

Las difusas fronteras entre el bien y el mal

CAPÍTULO 5: EL ARTE DE EL VIAJE DE CHIHIRO

Un avance por la animación digital

Reuniones de los equipos

Instrumentos de diseño propio

Ejemplos del uso de la animación digital

Los fondos y escenarios

Un mundo de color

La importancia del sonido

CAPÍTULO 6: LA MÚSICA DE EL VIAJE DE CHIHIRO

Reconocimiento musical

¿Qué es un Image Album?

El proceso de composición

El Image Album de El viaje de Chihiro

▸ That day’s river

▸ Night is coming

▸ Gods

▸ The bathouse

▸ The people in wonderland

▸ Sea

▸ Waltz of Chihiro

El montaje final

▸ Sen’s courage

▸ Itsumo nando demo

CAPÍTULO 7: INFLUENCIAS · LOS ANCESTROS DE EL VIAJE DE CHIHIRO

Los maestros del cine

▸ Lev Atamanov

▸ Paralelismo entre La reina de las nieves y El viaje de Chihiro

▸ Paul Grimault

Influencias literarias

▸ The marvelous village veiled in mist

▸ Similitudes y diferencias entre The marvelous village veiled in mist y El viaje de Chihiro

▸ Pinocho y... ¿Alicia en el país de las maravillas?

▸ Historias de Terramar

▸ Kenji Miyazawa y El tren nocturno de la Vía Láctea

▸ Cuentos tradicionales japoneses

Experiencias de vida

Localizaciones

▸ Edificio principal del Dōgo Onsen en Matsuyama, prefectura de Ehime

▸ Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum en Koganei

▸ Salón privado de Meguro Gajoen en Tokio

▸ Yurakucho, en el distrito-Shinbashi Karasumoriguchi en Tokio

▸ Ryokan Notoya en Ginzan Onsen en la prefectura de Yamagata

CAPÍTULO 8: UN RECORRIDO POR EL FOLCLORE JAPONÉS · LOS DIOSES DE LA CASA DE BAÑOS

Habitantes de la Casa de Baños

Invasores de la Casa de Baños

Huéspedes de la Casa de Baños

▸ Ōtori Sama

▸ O-Nama Sama

▸ Shōtai Fumei

▸ Kasuga

▸ O-Shira Sama

▸ Ushioni

▸ Tsukumogami

▸ Ryū

CAPÍTULO 9: PREGUNTAS CLAVE PARA DESCIFRAR EL VIAJE DE CHIHIRO

Cruzando el túnel hacia el parque temático

El anochecer a un nuevo mundo

La petición de empleo

Visita a los padres de Chihiro, la limpieza del Dios Pestilente

El rescate de Haku

La persecución, viaje a Fondo del Pantano

Recuerdos olvidados, regreso a casa

CAPÍTULO 10: GALERÍA DE AUTORREFERENCIAS

CAPÍTULO 11: PROYECCIÓN

Cinco motivos por los que El viaje de Chihiro es una película imprescindible

Influencias proyectadas

CAPÍTULO 12: FICHA TÉCNICA

CAPÍTULO 13: ENTREVISTAS

Hitomi Tateno

César Martínez Roig

Paula Ribó

EPÍLOGO: MI ESCENA PREFERIDA· UN TREN SOLO DE IDA

MERCHANDISING DE EL VIAJE DE CHIHIRO

BIBLIOGRAFÍA

AGRADECIMIENTOS

«Enfrentada a una crisis, emerge la luchadora que se esconde dentro de Chihiro, empieza a destacar su capacidad de adaptarse y evaluar la situación. No quería que fuese una heroína perfecta: su encanto procede de su corazón y de la profundidad de su alma».

Hayao Miyazaki

INTRODUCCIÓN A

LA BIBLIOTECA STUDIO GHIBLI

El valor emocional de la animación es indiscutible en nuestros días. Son muchas las series y películas de dibujos que perduran en la memoria y el corazón de generaciones enteras de niños que en algún momento de su infancia se asomaron a través del televisor a fascinantes mundos de ficción. Experiencias que conformaron recuerdos imborrables de héroes, seres fantásticos, niños especiales y criaturas del espacio, construyendo parte de la identidad y personalidad de los que ahora somos adultos.

Es innegable, también, el valor didáctico de la animación. A través de los dibujos todos hemos aprendido algo siendo niños: la importancia de la amistad, el poder del trabajo en equipo, la recompensa al esfuerzo… una forma inmejorable de enseñar, de dar a conocer experiencias aún ajenas, de formar en aspectos tan importantes como el civismo, la solidaridad y el altruismo.

No obstante, la animación no se quedó ahí. El inevitable paso del tiempo y la consecuente madurez del espectador han llevado a esta forma de hacer cine a un nuevo nivel, en el que se han descubierto sus infinitas posibilidades narrativas. Gracias a la animación no solo es posible imaginar nuevos mundos, sino reflejar el nuestro a través de un espejo sin igual. Y es que sin las limitaciones de la imagen real, la animación puede llevar al espectador a lugares inexistentes desde los cuales observar desde otra perspectiva nuestra realidad.

Pocos artistas a lo largo de la historia han sido tan conscientes de esta cualidad única de la animación como los genios detrás de Studio Ghibli. Nombres como

Hayao Miyazaki o Isao Takahata resuenan ya en el imaginario colectivo tras haber dado vida a algunos de los personajes más memorables de la historia de la animación japonesa: Totoro, Chihiro, Nicky o San han robado el corazón de millones de espectadores con historias únicas, cargadas de épica, nostalgia y ternura. Películas de gran profundidad argumental, artísticamente inigualables y con esa capacidad tan especial para atraer tanto a niños como adultos. Un estudio que a lo largo de más de treinta años de carrera se ha consolidado como el más importante de la historia del cine de animación nipón, y el más reconocido por crítica y público a nivel mundial.

La Biblioteca Studio Ghibli es un sentido homenaje a la legendaria filmografía del célebre estudio japonés. A lo largo de una colección de libros monográficos, los autores repasan pormenorizadamente los detalles que rodearon al proceso de producción de todas y cada una de las películas de Studio Ghibli, así como el contexto histórico en el que se estrenaron y las personas que estuvieron detrás de su creación. Cada volumen analiza con detenimiento las distintas escenas de cada filme, reflexionando acerca del significado de las mismas y mostrando al lector las influencias de sus creadores a la hora de imaginar personajes, situaciones y escenarios. Además, cada volumen de la Biblioteca Studio Ghibli incluye entrevistas exclusivas, ilustraciones y fotografías originales, todo ello en una edición de lujo ideal para coleccionistas.

Una colección necesaria para abordar con profundidad y madurez la obra de uno de los estudios de animación más importantes y aclamados de todos los tiempos.

El editor

PRÓLOGO

He pensado mucho sobre este prólogo y he decidido divagar.

Al principio pensé que debía ser una especie de recomendación de la película. Una película de dibujos animados. Un texto que explique por qué el lector debería verla antes de leer este libro.

Que explique la sensación de descubrirla por primera vez y la sensación de la segunda y la tercera. La sensación de cada vez que la vuelves a ver. La sensación de hablar sobre ella y sus personajes con alguien que la haya disfrutado. La sensación de ser todos los personajes a la vez, y de cómo, al saber su camino, te conviertes en ellos y ellos se convierten en ti. La sensación de que te la encuentres haciendo zapping y te la termines aunque ya esté empezada.

Pero me di cuenta de que si estás leyendo esto, ya habrás visto la película.

Después pensé en hablar de Chihiro. De una niña que es un dibujo animado. De cómo una niña, descubriendo un mundo mítico, acaba descubriéndose a sí misma o de cómo todos acabamos siendo Chihiro o Sen según nos toque. De cómo en su viaje de transformación, no sólo se cambia a sí misma, sino a todo lo que la rodea y a la vez nos transforma a nosotros, espectadores de un mundo mítico que se parece a nuestra realidad.

Pero también me di cuenta de que si estás leyendo esto ya sabes de lo que estoy hablando.

Después pensé en la identidad. No sólo la identidad propia de la película, la del

espectáculo visual que ofrece en el trazo exquisito de cada plano y la increíble música que la acompaña.

La presencia de su director, la firma reconocible de una mano creadora que uno ya es capaz de ver en cualquier otra película del autor.

La identidad cinematográfica. Que es una de las mejores películas de la historia del cine es algo que el espectador capta desde el primer momento.

Y también está la identidad como un personaje más de la obra. Todos necesitamos saber que somos únicos, no por mejores o peores, sino como prueba clara de que existimos. Necesitamos autodefinirnos a un nivel íntimo para saber qué deseamos o hacia dónde no queremos ir. Nuestra identidad es probablemente la pregunta más profunda que nos hacemos a lo largo de nuestras vidas. ¿Quién soy?

Que le roben el nombre a Chihiro supone una acción simple que acaba siendo la espina dorsal de todos los conflictos y caminos que toman los miembros que participan en esta historia, nosotros incluidos.

El viaje de Chihiro para recuperar su nombre nos llevará a entender cuál es la identidad y los secretos de Haku o la verdadera naturaleza de Yubāba. También a entender la dualidad que empapa tanto el mundo mágico como el mundo real. La búsqueda de uno mismo, entre lo que somos y lo que nos gustaría ser.

Lo que sí es seguro es que si estás leyendo este libro es porque has caído en la fascinación y la sutileza de una película que se puede ver de mil maneras y que parece nueva cada vez. Y porque te preguntas cómo se puede llegar a crear una

obra con esta naturaleza misteriosa y reveladora a partir de la cabeza de alguien a quien le gusta hacer dibujos animados.

Así que después de pensarlo mucho me he quedado con esto: tú, que ya has visto El viaje de Chihiro, entra y disfruta de sus entresijos y misterios, sumérgete de otra forma para volver a verla y no dejes de emocionarte nunca con lo inefable.

Benditos dibujos animados.

Iván Ferreiro, músico.

CAPÍTULO 1

EL EQUIPO QUE CREÓ

EL VIAJE DE CHIHIRO

HAYAO MIYAZAKI

DIRECTOR

Hayao Miyazaki nació el 5 de enero de 1941 en Akebono-cho (Tokio), como el segundo de cuatro hermanos. Su padre, Katsuji Miyazaki (1915-1993), era un ingeniero aeronáutico que, junto a su hermano, fundó Miyazaki Airplanes. En esta empresa se encargaron de construir piezas de aviones como el timón de dirección del avión Mitsubishi A6M Zero. Su madre, una ávida lectora, inconformista y con mucho carácter, fue una gran influencia para el joven Miyazaki. De 1947 a 1955 sufrió una tuberculosis espinal que la mantuvo en cama.

Durante sus primeros años, Hayao Miyazaki y su familia cambiaron de domicilio en varias ocasiones. Él era un lector empedernido y le gustaba dibujar barcos, tanques y aviones de guerra. Tenía la ilusión de convertirse en dibujante de manga como sus ídolos Osamu Tezuka, Tetsuji Fukushima o Sanpei Shirato. Pero en 1958, tras ver en el cine Panda y la serpiente mágica (Hakuja-den, 1958), decidió convertirse en animador. En 1959 empezó sus estudios en la Universidad de Gakushuin. Allí se unió al club de investigación de literatura infantil, donde leyó numerosas novelas juveniles de autores occidentales. En 1963 se graduó en Ciencias Políticas y Económicas.

En abril de 1963, después de tres meses de instrucción, empezó a trabajar en Tōei Dōga. Sus primeros proyectos como intercalador fueron para la película Rock el valiente (Wanwan Chushingura, 1963) y para la primera serie de televisión de la compañía: Ket Pepito, el niño lobo (Ōkami Shōnen Ken, 1963). Durante esa época fue vital la figura de Yasuo Ōtsuka, a quien el propio Miyazaki considera su mentor. Hayao Miyazaki se convirtió en el secretario jefe del sindicato de trabajadores. Allí conoció a Isao Takahata (1934), que era el vicepresidente, con quien empezó a trabar una buena amistad. En ese mismo año

inició una relación con Akemi Ōta (1938), que dos años después se convertiría en su esposa y con la que ha tenido dos hijos: Gorō (1967) y Keisuke (1970).

A pesar de su inexperiencia, Hayao Miyazaki demostró mucha iniciativa y buena actitud. Fruto de ello, y gracias a sus aportaciones, fue acreditado de forma excepcional como «artista conceptual» en la película Las Aventuras de Hols, el príncipe del Sol (Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken, 1968), dirigida por Isao Takahata.

En 1971, junto a Isao Takahata, dejó Tōei Dōga para entrar en A Pro en busca de nuevos retos. Allí se reencontró con Yasuo Ōtsuka, con quien colaboró en series como Lupin III (Rupan Sansei, 1971–1972) o Las Aventuras de Panda y sus Amigos (Panda Kopanda, 1972–1973), además de conocer a Yoshifumi Kondō. En 1973 dejó A Pro por Zuiyō Eizō (Nippon Animation) compañía en la que trabajó en algunos clásicos de la animación como Heidi (Alps no Shōjo Heidi, 1974), Marco, de los Apeninos a los Andes (Haha wo tazunete sanzenri, 1975), Conan, el Chico del Futuro (Mirai Shōnen Konan, 1978) —su debut como director de una serie de televisión— y Ana de las Tejas Verdes (Akage no An, 1979), proyecto que abandonó para abordar su primer largometraje como director: Lupin III: el castillo de Cagliostro (Rupan sansei Kariosutoro no shiro, 1979) para el estudio TMS Entertainment.

A principios de la década de 1980 trabajó como director en dos episodios de la cuarta temporada de la serie de televisión Lupin III y en seis episodios de la serie Sherlock Holmes (Meitantei Hōmuzu, 1984) para una coproducción italo-japonesa y en El pequeño Nemo (Little Nemo: Adventures in Slumberland, 1989), una coproducción americano-japonesa que acabaría abandonando por razones artísticas. Pero Hayao Miyazaki quería liderar un estudio de animación de alto nivel, que mimara el producto tanto técnica como argumentalmente. En sus ratos libres, esbozó algunas ideas de posibles argumentos y se las presentó a Toshio Suzuki, por aquel entonces editor de la revista de animación Animage, a quien conoció en el estreno de El castillo de Cagliostro. Suzuki decidió presentar uno de los proyectos (titulado Sengoku Majo) a sus superiores en Tokuma

Shoten, pero ellos lo rechazaron al no estar basado en ninguna obra, algo nunca visto en esa época.

Como seguía sin tener trabajo, Miyazaki aceptó la propuesta de Suzuki de dibujar un manga para su revista. Así, en febrero de 1982 empezaría a serializarse Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no tani no Naushika, 1982-1994). La serie tuvo un éxito inmediato y, finalmente, consiguió la financiación para hacer una película de animación de las aventuras de Nausicaä (Kaze no tani no Naushika, 1984). Para ello contó con la ayuda de su compañero Isao Takahata y el estudio de animación Topcraft. La experiencia fue positiva y, en 1985, se fundó Studio Ghibli.

Para Studio Ghibli ha dirigido películas como El castillo en el cielo (Tenkū no shiro Rapyuta, 1985), Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro, 1988), Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyūbin, 1989), Porco Rosso (Kurenai no Buta, 1992) y La princesa Mononoke (Mononoke Hime, 1997). El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001) ha sido su mayor éxito, tanto de crítica como de público y se ha convertido en la única película de animación japonesa que ha logrado ex-aequo el Oso de Oro del Festival de Cine de Berlín a la Mejor película y el Oscar a Mejor película de animación, ambos en 2002. Posteriormente, ha dirigido El Castillo ambulante (Hauru no ugoku shiro, 2004), Ponyo en el acantilado (Gake no Ue no Ponyo, 2008) y El viento se levanta (Kaze Tachinu, 2013).

Además de sus películas, ha dirigido videoclips musicales, cortometrajes, anuncios para televisión, ha dibujado mangas, diseñado edificios, mascotas, logotipos y colaborado en numerosas causas benéficas. También ha sido productor de la gran mayoría de proyectos del estudio.

El 5 de septiembre de 2013, en una multitudinaria rueda de prensa, Hayao Miyazaki anunció que dejaba de dirigir largometrajes de animación. Desde entonces se ha dedicado a preparar exposiciones para el Museo Ghibli, a dibujar

manga y a la beneficencia. Tras finalizar la producción de su primer cortometraje en 3D para el Museo Ghibli, el cineasta ha anunciado que volverá a dirigir un largometraje cuya fecha de estreno está prevista para 2019-2020.

TOSHIO SUZUKI

PRODUCTOR

«Si no fuera por el señor Suzuki, no habría existido Studio Ghibli». Es la contundente afirmación con la que Hayao Miyazaki reconoció el papel primordial del productor y director mánager general de la compañía. Mucho menos visible en Occidente, Suzuki ha sido responsable de la gestación de Nausicaä del Valle del Viento, de la fundación del estudio o del diseño de sus magníficas campañas de márketing.

Nació en Nagoya en 1948. Tras finalizar sus estudios en Literatura en Keio University, Suzuki fue contratado en 1972 por el emporio editorial Tokuma Shoten para trabajar en la publicación semanal Asahi Geinō como miembro de la redacción para la sección de astrología y manga. Seis años después, en 1978, cuando estaba colaborando para la revista mensual sobre programas infantiles TV Land, Hideo Ogata le ofreció encargarse de la primera revista japonesa dedicada exclusivamente al anime: Animage. Aquí trabajaría doce años, primero como director adjunto y luego como director de redacción. El primer número de Animage gozó de una calurosa acogida y agotó sus primeros 70.000 ejemplares en tres días. La apresurada elaboración del mismo, que se realizó en un tiempo récord de tres semanas, permitió a Suzuki hacer una primera y bizarra toma de contacto telefónica con Isao Takahata y Hayao Miyazaki para realizar un reportaje sobre Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol, intento frustrado por la negativa del primero y las demandas desmedidas del segundo.

Su primer encuentro real con Hayao Miyazaki se produjo en 1979, cuando el cineasta estaba inmerso en la producción de su ópera prima: El castillo de Cagliostro. Animage quería hacer un reportaje sobre ésta, pero Miyazaki se negaba a ser entrevistado. Por un tiempo aproximado de una semana, Suzuki y un compañero de la publicación fueron al estudio donde Miyazaki trabajaba para

verle dibujar desde las 9 de la mañana a las 2 de la madrugada; finalmente el silencio fue roto por el animador cuando empezó a mostrarle el storyboard y a pedir su opinión. A raíz de este encuentro surgió una amistad y una trayectoria profesional entrelazada que dura hasta nuestros días. El pasaje, que podría ser puramente anecdótico, revela el fuerte carácter de dos voluntades no dispuestas a dar su brazo a torcer sin una buena razón.

A partir de este momento, Suzuki, Miyazaki y Takahata se convirtieron en inseparables. El trío pasaba largas horas charlando y discutiendo sobre diversos menesteres. En estas primeras reuniones, Suzuki llevaba consigo un cuaderno de notas para apuntar todo lo que decían sus interlocutores. Posteriormente estudiaba a fondo todas las referencias cinematográficas y literarias que le habían sugerido; después de todo uno de los lemas de Suzuki es que «para codearte con alguien, tienes que compartir su cultura». Sin embargo, la relación que se estableció entre ellos no se basaba en la pura admiración, dado que el joven redactor vio el potencial de Miyazaki y quiso ayudarle a desarrollar su carrera profesional. El primer paso, en 1981, fue proponer a Yasuyoshi Tokuma la producción de una película llamada Sengoku majō [El castillo diabólico de los Estados guerreros]1, quien lo descartó por no estar basado en una obra original. Esto provocó que la pareja de amigos concibieran la creación del manga de Nausicaä en Animage, desde febrero de 1982, con un objetivo claro: conseguir el visto bueno para llevar la historia a la gran pantalla. Con esta estrategia, Suzuki dejó claras sus grandes dotes para la negociación y se convirtió en el interlocutor entre Tokuma Shoten y el equipo que se acabaría constituyendo como Studio Ghibli.

A pesar del éxito de Nausicaä, Takahata y Miyazaki no encontraban lugar en el que realizar sus siguientes proyectos. Los tres compañeros vieron como única posibilidad viable la creación de su propia compañía. Así, desde 1985 Suzuki asumiría un doble papel: como editor de Animage y como colaborador de Ghibli, donde no ostentaba ningún cargo oficial. Durante esos años y bajo el ala de Isao Takahata, Suzuki se encargó de la producción de películas. En 1989 se incorporó a tiempo completo a la compañía de animación, mientras que en 1991 firmó su primer filme como productor: Recuerdos del ayer (Omohide poro poro, 1991) de Isao Takahata y se convirtió en el presidente de Ghibli tras la partida de

Tōru Hara. Suzuki ha producido la mayor parte de las películas del estudio y ha diseñado inteligentemente sus campañas de promoción asegurando unos beneficios económicos que ningún título de anime había conseguido hasta la aparición de Ghibli. Entre las medidas que tomó para asegurar la visibilidad internacional de sus obras, se encuentra el acuerdo que firmó con Disney en 1996. Asimismo, también ha producido trabajos ajenos a Ghibli como Shiki-jitsu [Día de la ceremonia] de Hideaki Anno en 2000 y Ghost In The Shell 2: Innocence (Kōkaku kidōtai 2: Innocence, 2004) de Mamoru Oshii.

En 2005 asumió el cargo de director general cuando el estudio se independizó de Tokuma Shoten, y en marzo de 2014 anunció que se retiraba como productor si bien a día de hoy sigue ostentando el cargo de mánager general. Desde 2007 a través de su programa de radio, en Tokyo FM, Suzuki Toshio no Jiburi ase mamire [Toshio Suzuki, Ghibli con sudor], y gracias a los libros como Shigoto dōraku: Sutajio Jiburi no genba [En Studio Ghibli: trabajar divirtiéndose, 2008] o Ghibli no nakama-tachi [Mis amigos de Ghibli, 2016], Toshio Suzuki se perfila como voz pública, estratega y mano de hierro de la compañía animada. Él es el pilar indiscutible de la empresa y el que ha encauzado el trabajo de Miyazaki para conducirle hacia narrativas más familiares o para modificar profundamente conceptos de sus guiones. Por ejemplo, él consiguió que Takahata se encargara de la producción de Nausicaä y convenció a Miyazaki para que cambiara la escena final de esta película; él persuadió a Miyazaki para que Totoro apareciera a mitad de la película y no al principio, o para que realizara La princesa Mononoke en lugar de Boro, la oruga (el proyecto actual en 3D del cineasta).

JOE HISAISHI

BANDA SONORA, ORQUESTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PIANO

Mamoru Fujisawa, conocido artísticamente como Joe Hisaishi, es el responsable de las inconfundibles bandas sonoras de todas las películas de Hayao Miyazaki desde 1984 y de la de la última película de Isao Takahata hasta la fecha, El cuento de la princesa Kaguya (Kaguya-Hime no monogatari, 2013).

Este compositor y director de orquesta nació en Nagano en 1950 y, desde los cuatro años, empezó a tomar clases de violín, motivando así que la música quedara ligada a su vida y siguiera formándose en roles de arreglista, intérprete, director de orquesta y tipógrafo además de compositor. En su juventud fue aprendiz de Takeo Watanabe, el experimentado compositor que trabajó con Isao Takahata y Hayao Miyazaki en Heidi (1974), y, cuando comenzó a dedicarse de manera profesional a la música, adquirió su conocido pseudónimo de Joe Hisaishi en homenaje al compositor Quincy Jones. En 1983 fue recomendado por Tokuma y por Isao Takahata para que compusiera el Image album2 de Nausicaä del Valle del Viento (1984), de Hayao Miyazaki, con lo que comenzó así una amistad y vinculación profesional que le llevaría a colaborar en todos y cada uno de los siguientes largometrajes del director.

En El viaje de Chihiro, banda sonora por la que recibió la condecoración a la Mejor Música en la 56º Edición del Mainichi Film Awards o el Premio Japan Gold Disk Award al Mejor Álbum de Animación en 2001, recurre especialmente al piano para expresar el intimismo y la melancolía que evocan ciertos pasajes de la película. Tres años antes había creado la música de de los Juegos Paralímpicos de Invierno de 1998 y en 2001 también compuso su primera banda sonora para una película extranjera, Le Petit Poucet de Olivier Dahan. Su música, de una poderosa fuerza evocadora y emocional, presenta reminiscencias de tintes tradicionales japoneses y estilo clásico europeo, además de una gran influencia

del minimalismo y, en ocasiones, la electrónica. En la actualidad, Joe Hisaishi cuenta con más de cien álbumes, goza de un gran reconocimiento internacional y ha sido galardonado con numerosos premios como el de Cine Asiático al Mejor Compositor y el de la Academia Japonesa a Mejor Banda Sonora en varias ocasiones.

MASASHI ANDŌ

DIRECTOR DE ANIMACIÓN

Nacido en 1969 en Hiroshima, dejó sus estudios universitarios y fue contratado como asistente en Studio Ghibli, donde comenzó como intercalador en Recuerdos del ayer. Un año más tarde trabajó en Porco Rosso y, durante los noventa, supervisaría la animación de obras memorables como Puedo escuchar el mar (Umi ga Kikoeru, 1993), Pompoko (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko, 1994), Susurros del corazón (Mimi wo sumaseba, 1995), el videoclip On your mark (1995), La princesa Mononoke y Mis vecinos los Yamada (Hōhokekyo tonari no Yamada-kun, 1999).

Tras ser el director de animación de El viaje de Chihiro abandonó Studio Ghibli por motivos todavía no muy claros, aunque es posible que las numerosas discrepancias con Hayao Miyazaki durante la producción de la película tuvieran bastante que ver. En los años siguientes trabajó junto a Satoshi Kon en Tokyo Godfathers (Tōkyō Goddofāzāzu, 2003), Paranoia Agent (Mōsō Dairinin, 2004), Paprika (Papurika, 2006) y, junto a Mamoru Oshii, en Ghost in the shell: Innocence (2004). Recientemente volvió a unirse a Studio Ghibli para participar en El cuento de la princesa Kaguya y El recuerdo de Marnie (Omohide no Marnie, 2014), película en la que, además de dirigir la animación y diseñar los personajes, colaboró en el guion. Ha sido animador en Miss Hokusai (Keīchi Hara, 2015) y en 2016 ha dirigido la animación de Your name (Kimi no na wa), de Makoto Shinkai.

MITSUNORI KATĀMA

DIRECTOR DE ANIMACIÓN DIGITAL

Nació en 1964 en la prefectura de Yamaguchi y, tras estudiar Arte, Diseño y Programación en la Universidad Geijutsu de Tokio, entró en el departamento de CG de Taiyo Kikaku para trabajar en anuncios publicitarios. Tras ser contratado por Links en 1990 y por Ghibli para la animación CG del videoclip On your mark y Susurros del corazón se unió definitivamente al estudio de animación cuando el departamento de animación digital se formó en 1995. Antes de supervisar la animación digital de El viaje de Chihiro trabajó en La princesa Mononoke y Mis vecinos los Yamada, y posteriormente lo haría en El castillo ambulante y Cuentos de Terramar, además de en cortos del Museo Ghibli como Mei and the Kittenbus (Mei to Konekobasu, 2003), Monmon the Spider (Mizugumo Monmon, 2006) y The day I harvested a star (Hoshi o Katta Hi, 2006) antes de que Studio Ghibli disolviera el departamento. Recientemente, ha trabajado en el anime Sidonia no Kishi (Kōbun Shizuno, 2014).

HITOMI TATENO

SUPERVISORA DE ANIMACIÓN

La animadora Hitomi Tateno nació en 1960 en la prefectura de Fukushima. Tras graduarse en el Tokyo Designers Gakuin College, se unió a Telecom en 1983 y trabajó en la segunda parte de la serie de animación de Sherlock Holmes, en la que Hayao Miyazaki había participado unos años antes. En 1987 entró a trabajar en Studio Ghibli donde trabajó como intercaladora y supervisora de animación de muchas de sus obras y se responsabilizó de la correcta fluidez del movimiento de: Mi vecino Totoro, Nicky, la aprendiz de bruja, Recuerdos del ayer, Porco Rosso, Susurros del corazón, La princesa Mononoke, Mis vecinos los Yamada y, por supuesto, El viaje de Chihiro, donde su labor para organizar la animación fue extremadamente valiosa en los momentos de mayor dureza con respecto a los ajustados plazos.

Después de esta película también colaboró en Haru en el reino de los gatos, el corto Ghiblies: Episode 2, El castillo ambulante y El cuento de la princesa Kaguya, su último trabajo antes de retirarse del estudio y abrir el café Sasayuri en Suginami (Tokio), del cual actualmente es chef y propietaria. Además de Studio Ghibli también participó en importantes obras de anime como Akira (1988), Como las nubes, como el viento (Kumo no You ni, Kaze no You ni, 1990), de Studio Pierrot, y .hack//Liminality (2003). En 2015 la animadora publicó un libro titulado Enpitsu senki: dare mo shiranakatta Studio Ghibli [La guerra de los lápices: El Studio Ghibli que nadie conoció], en el que relataba sus impresiones y sus vivencias durante los veinticinco años en los que trabajó en Studio Ghibli.

MICHIYO YASUDA

DISEÑADORA DE COLOR

Nació en el distrito de Nakano, Tokio, en 1939. Es una de las colaboradoras más veteranas de Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Justo antes de cumplir los veinte años, en 1958, se incorporó al departamento de entintado y color de Toei Dōga, poco tiempo después de terminar sus estudios en el instituto Tokyo Metropolitan Shakujī. Su primera colaboración con el tándem Takahata-Miyazaki tuvo lugar en 1968, cuando Yasuda se unió al proyecto de Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol como entintadora. Desde este momento su carrera quedó ligada a las obras de estos dos creadores. Con Miyazaki ha trabajado en todos sus proyectos con la excepción de dos títulos: El castillo de Cagliostro e Imaginary Flying Machines (Kūsō no sora tobu kikaitachi, 2002).

Más allá de los lazos que la unen a la obra de Miyazaki, Yasuda ha estado también implicada en la mayoría de las obras de Ghibli como diseñadora de color. En calidad de jefa del departamento de entintado y color del estudio desde la creación de Ghibli, la artista considera que el color sirve para realzar el significado y la emoción de un filme, al igual que las palabras lo hacen en las narraciones. Con un estilo muy marcado, su trabajo se ha convertido en una de las señas de identidad del universo Ghibli.

En 2008 Michiyo Yasuda anunció su jubilación. Sin embargo, volvió a ponerse al frente de la sección de diseño de color para trabajar en los dos últimos proyectos de Hayao Miyazaki hasta la fecha: Mr. Dough and the Egg Princess (Pan-dane to Tamago hime, 2010) y El viento se levanta.

Tras una vida dedicada a su trabajo, Michiyo Yasuda falleció en octubre de 2016.

Su inestimable aportación al mundo del anime ha quedado recogida en el libro Animēshon no iro shokunin [La artesana del color de la animación], publicado por Tokuma Shoten en 1997.

YASUYOSHI TOKUMA

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Yasuyoshi Tokuma nació el 25 de octubre de 1921 en Yokosuka, en la prefectura de Kanagawa. Estudió en el instituto Zushi Kaisei y se licenció en Empresariales por la prestigiosa universidad de Waseda. Desde joven formó parte del partido comunista. A los veintidós años comenzó a trabajar en el diario Yomiuri Shinbun, pero lo dejó a los dos años y medio debido a un conflicto laboral. En 1950 se hizo cargo de la imprenta Shinko.

En 1954 fundó la editorial Tokuma Shoten, de la que se convirtió en presidente. Durante la década de 1970 compró Tokuma Japan Communications, una compañía especializada en música, y Daiei Films, un estudio de cine. Gracias a estas adquisiciones amplió el negocio y convirtió Tokuma Shoten en una de las empresas de entretenimiento más importantes del país, produciendo libros, revistas, mangas y videojuegos. Esta situación se mantuvo hasta la década de 1990, momento en el que la compañía empezó a tener problemas financieros. Tras la muerte de Yasuyoshi Tokuma, el 20 de septiembre del 2000, su sucesor decidió vender algunas empresas del grupo y regresar a sus orígenes, a la edición editorial, consiguiendo sanear sus cuentas.

Tokuma fue uno de los que hizo posible la creación de Studio Ghibli gracias a su apoyo económico y a la fe que tenía en las ideas de Hayao Miyazaki e Isao Takahata. El estudio de animación se convirtió en filial de Tokuma Shoten durante los primeros años, y en 1997 pasó a ser una de sus secciones hasta que se independizó en 2005. Fue productor ejecutivo de todas las películas de la compañía hasta El Viaje de Chihiro (2001), con excepción de La Tumba de las Luciérnagas (1988).

YŌJI TAKESHIGE

DIRECTOR ARTÍSTICO

Nació en 1964 en Philadelphia. Tras abandonar el departamento de pintura al óleo de la Universidad de Arte de Tama fue contratado en Studio Ghibli para trabajar en los fondos de Mi vecino Totoro junto a Kazuo Oga. También trabajó en Recuerdos del ayer y oficialmente se unió a Studio Ghibli durante la producción de Porco Rosso. Tras supervisar los fondos de Pompoko y Susurros del corazón, poco antes de trabajar en El viaje de Chihiro, desempeñó el cargo de director artístico en el videoclip de On your mark, Mis vecinos los Yamada y La princesa Mononoke.

Por otra parte, sus trabajos inmediatamente posteriores serían el diseño de fondos de Haru en el reino de los gatos (Neko no ongaeshi, 2002) y la dirección de arte de El castillo ambulante.

Desde 2015, junto a Kazuo Oga, trabaja como asesor de la plantilla de artistas de Deho Gallery, un estudio fundado por antiguos trabajadores de Studio Ghibli que se dedica a preservar el diseño de escenarios y la dirección artística con animación tradicional.

ATSUSHI OKUI

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Atsushi Okui nació en 1964 en la prefectura de Shimane y comenzó su labor cinematográfica en Asahi Production en 1981. En un principio fue supervisor de cámara de Dirty Pair (1985), de Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (1988) y de Mobile Suit Gundam: F91 (1991), labor que también desempeñó en su primer trabajo con Studio Ghibli, Porco Rosso. Posteriormente, se unió al estudio cuando el departamento de Cámara y Fotografía tomó forma en 1993.

Allí, antes de ser director de fotografía en El viaje de Chihiro trabajó también en Puedo escuchar el mar, Pompoko, Susurros del corazón, La princesa Mononoke y Mis vecinos los Yamada. Con el tiempo repetiría labor en algunos cortos para el Museo Ghibli y en futuras películas del estudio, como El castillo ambulante, Ponyo en el acantilado, Arrietty y el mundo de los diminutos (Karigurashi no Arietti, 2010), La colina de las amapolas (Kokuriko-zaka kara, 2011) y El recuerdo de Marnie.

ATSUKO TANAKA

ANIMADORA

Atsuko Tanaka es una de las animadoras más veteranas de Japón. Inspirada en su juventud por Battleship Yamato (1974) y Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol, la primera película dirigida por Isao Takahata y en la que trabajó por primera vez con Hayao Miyazaki, ingresó en el Departamento de Animación en el Tokyo Designers Gakuin College con el sueño de trabajar en ese mundo. Abandonó la universidad para unirse a Shin-Ei Animation, más tarde a Telecom y, en última instancia, a Studio Ghibli.

A lo largo de su carrera, ha participado como animadora principal en El castillo de Cagliostro, Mi vecino Totoro, Nicky, la aprendiz de bruja, Porco Rosso, Susurros del corazón, Pompoko, La princesa Mononoke y El viaje de Chihiro, donde fue la responsable de la animación de la bruja Yubāba. También trabajaría en El castillo ambulante, Cuentos de Terramar, Ponyo en el acantilado, Arrietty y el mundo de los diminutos, El viento se levanta y El recuerdo de Marnie. Más allá de Studio Ghibli ha colaborado en muchos proyectos: de manera independiente en el episodio 2 del popular anime de Shinichirō Watanabe, Space Dandy (2014) y junto a Mamoru Hosoda en Summer Wars (2009). Además, fuera de Japón ha trabajado con Warner Bros en Tiny Toons, mis mejores vacaciones (Tiny Toon Adventures: How I Spent My Vacation, 1992), Batman del futuro: El regreso del Joker (2000) o la serie de animación The New Batman Adventures (1994), entre otras.

KAZUHIRO HAYASHI

DIRECTOR DE SONIDO

Nació en Tokio en 1964. Su carrera en el mundo del anime se inició de forma fortuita cuando fue a visitar el estudio Pierrot, donde se estaba produciendo Lum, la chica invasora (Urusei Yatsura, 1981-1986), serie de la que era fan. Allí dio la casualidad de que buscaban a un empleado a tiempo parcial, un encuentro que le permitió conocer a uno de sus más estrechos colaboradores: el director Mamoru Oshii. Prolífico director de sonido, firma sus trabajos tanto con el nombre artístico de Kazuhiro Wakabayashi como con su nombre real: Kazuhiro Hayashi.

Ha creado el mundo sonoro de series tan emblemáticas como La visión de Escaflowne (Tenkū no Esukafurōne, 1996), Wolf's Rain (2003) o Soul Eater (2008-2009). En el ámbito cinematográfico su talento se ha repartido entre dos de las compañías de anime más importantes del país: Production I.G y Studio Ghibli. Para la primera ha diseñado el sonido de filmes de Mamoru Oshii como Patlabor, la policía móvil (Kidō keisatsu patoreibā, 1989), Ghost in the Shell (Kōkaku kidōta, 1995) o The Sky Crawlers (Sukai kurora, 2008), pero también ha aportado su talento a otras obras de la empresa como Jin-Roh, la brigada del lobo (Jin-Rō, 1998) o Una carta para Momo (Momo he no Tegami, 2012). Por su parte, con Ghibli ha colaborado desde La princesa Mononoke, en 1997, hasta Cuentos de Terramar (Gedo Senki, 2006). Para El viaje de Chihiro, Hayashi contó con un equipo especialmente numeroso, compuesto por diez miembros, para cumplir las altas expectativas de Hayao Miyazaki.

Actualmente Kazuhiro Hayashi compagina su carrera profesional con la docencia en Kyoto Seika University, donde imparte clases en el grado de Animación organizado por el Departamento de Manga y Animación.

YUMI KIMURA

COMPOSITORA E INTÉRPRETE DEL TEMA ITSUMO NANDO DEMO DE LA BANDA SONORA ORIGINAL

Yumi Kimura es una cantante que interpreta la lira y que nació en Osaka, pero que tuvo la oportunidad de especializarse en piano en la Universidad del Estado de California durante su juventud. A su regreso a Japón quiso seguir estudiando canto y teatro, pero, debido a problemas de salud, tuvo que renunciar temporalmente a la música, por lo que se concentró en la meditación y en asociar el mundo de la canción con el cuerpo y la curación. Más tarde pudo recuperarse para grabar algunos discos.

Gran admiradora de la obra de Hayao Miyazaki, le envió una copia de uno de sus álbumes a raíz de un emotivo visionado de La princesa Mononoke. El director quedó tan impresionado con su trabajo que le habló de su nuevo proyecto: Rin, el pintor de chimeneas (Entotsu-kaki no Rin). Yumi Kimura, junto a su amiga y letrista, Wakako Kaku, crearon el tema Itsumo nando demo con la idea de que formara parte de esa nueva película y, a pesar de que el filme nunca llegó a ver la luz, la obra de las dos artistas acabó representada en El viaje de Chihiro, e incluso se hizo con el premio Record Taishō y el Premio de la 56ª edición del Mainichi Film Awards junto a Joe Hisaishi.

En 2004 Yumi Kimura colaboró una vez más con Studio Ghibli para grabar y componer el tema Sekai no yakusoku junto al poeta Shuntaro Tanikawa como canción de los créditos finales de El castillo ambulante. Desde entonces, ha seguido colaborando en proyectos musicales, elaborando álbumes a dúo con piano y distintos instrumentos musicales, así como actuando en conciertos.

WAKAKO KAKU

LETRISTA DEL TEMA ITSUMO NANDO DEMO DE LA BANDA SONORA ORIGINAL

Wakako Kaku nació en 1961 en la Prefectura de Yamanashi. Además de haber dado letra a emblemáticos temas musicales de películas de Studio Ghibli, es conocida por su obra poética, así como por su labor como directora de cine, productora de teatro, ensayista, traductora, intérprete vocal y cantante. Comenzó a trabajar como letrista tras graduarse en la Universidad de Waseda, en Tokio, pero lo que verdaderamente le fascinaba era la poesía.

Su obra y su estilo, por lo general, contienen el espíritu de la narrativa tradicional, pero enfocada a detalles muy sensitivos y cotidianos de la realidad japonesa. En el caso de la canción que ilustra los créditos de El viaje de Chihiro, Itsumo nando demo, la letra es contemplativa, sensorial, triste y esperanzadora, con metáforas sobre la vida y el despertar. Este tema, compuesto e interpretado por su amiga Yumi Kimura, fue inicialmente planteado para el proyecto fallido Rin, el pintor de chimeneas, pero, tras su cancelación, se recuperó para enmarcar la aventura de Chihiro. Por este trabajo ambas ganaron el premio Record Taishō (el equivalente japonés de los Grammy) y, posteriormente, la poetisa volvería a participar con Studio Ghibli para crear la letra del tema inicial de Ponyo en el acantilado, Umi no okāsan.

1 Traducción propia. En lo sucesivo, las traducciones no oficiales de títulos de obras se indicarán entre corchetes.

2 Véase el capítulo 6.

CAPÍTULO 2

CONTEXTO Y PRODUCCIÓN

EL MUNDO EN 2001

En 2001, el año del estreno de El viaje de Chihiro la Historia comenzaba un tercer milenio y el siglo XXI, que vendría acompañado de adelantos tecnológicos y conflictos armados que marcarían un antes y un después para la humanidad. En el mundo del cine el principio de siglo estaba marcado por el inicio del fenómeno de las adaptaciones de sagas literarias como El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo o Harry Potter y la piedra filosofal. Por su parte, en la industria del cine de animación comenzaba a adentrarse con más fuerza el CGI, con largometrajes como Monstruos S.A o Shrek.

►En enero JimboWales y Larry Sanger crearían Wikipedia.

►En febrero se agrava el conflicto armado con Iraq, cuando la aviación estadounidense bombardea Bagdad.

►En abril en los Países Bajos se celebran los primeros matrimonios homosexuales con plenos derechos de todo el mundo.

►En junio se publica el videojuego Half-Life: Blue Shift y el libro American Gods.

►En agosto se lanza la sonda Genesis con la misión de estudiar el viento solar.

►El 11 de septiembre tienen lugar atentados contra las Torres Gemelas en Nueva York y el Pentágono.

►En octubre Afganistán es invadida por parte de Estados Unidos y sus aliados.

►A finales de octubre Tony Fadell lanza a la venta el iPod.

►En noviembre, en Reino Unido, fallece el exbeatle George Harrison.

►Nintendo saca a la venta su consola portátil GameBoy Advance y su nueva consola de sobremesa, Nintendo GameCube. Microsoft, por su parte, saca a la venta en Estados Unidos su primera consola, Xbox.

LOS PREMIOS NOBEL DEL AÑO 2001:

►Física: Eric A. Cornell, Wolfgang Ketterle y Carl E. Wieman.

►Química: K. Barry Sharpless, William S. Knowles y Ryoji Noyor.

►Medicina: Leland H. Hartwell, R. Timothy Hunt y Paul M. Nurse.

►Literatura: Vidiadhar Surajprasad Naipaul.

►Paz: Organización de las Naciones Unidas y Kofi Annan.

►Economía: George A. Akerlof, A. Michael Spence y Joseph E. Stiglitz.

ALGUNOS ESTRENOS DE CINE DEL AÑO 2001

►19 de enero: Donnie Darko, de Richard Kelly.

►31 de enero: Tomás está enamorado, de Pierre-Paul Renders.

►9 de marzo: La habitación del hijo, de Nanni Moretti.

►16 de noviembre: Harry Potter y la piedra filosofal, de Chris Columbus.

►19 de diciembre: El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo, de Peter Jackson.

►2 de agosto: El planeta de los simios, de Tim Burton.

►7 de septiembre: Los otros, de Alejandro Amenábar.

►16 de junio: Ghost World, de Terry Zwigoff y John Malkovich.

►14 de mayo: La pianiste, de Michael Haneke.

►15 de junio: El Único, de James Wong.

TAMBIÉN EN ESE MISMO AÑO EN SUS PAÍSES DE ORIGEN SE ESTRENABAN PELÍCULAS DE ANIMACIÓN COMO:

►21 de abril: Shin Chan: ¡Los adultos contraatacan!, de Keiichi Hara.

►18 de mayo: Shrek, de Andrew Adamson y Vicky Jenson.

►15 de junio: Atlantis: El imperio perdido, de Gary Trousdale y Kirk Wise.

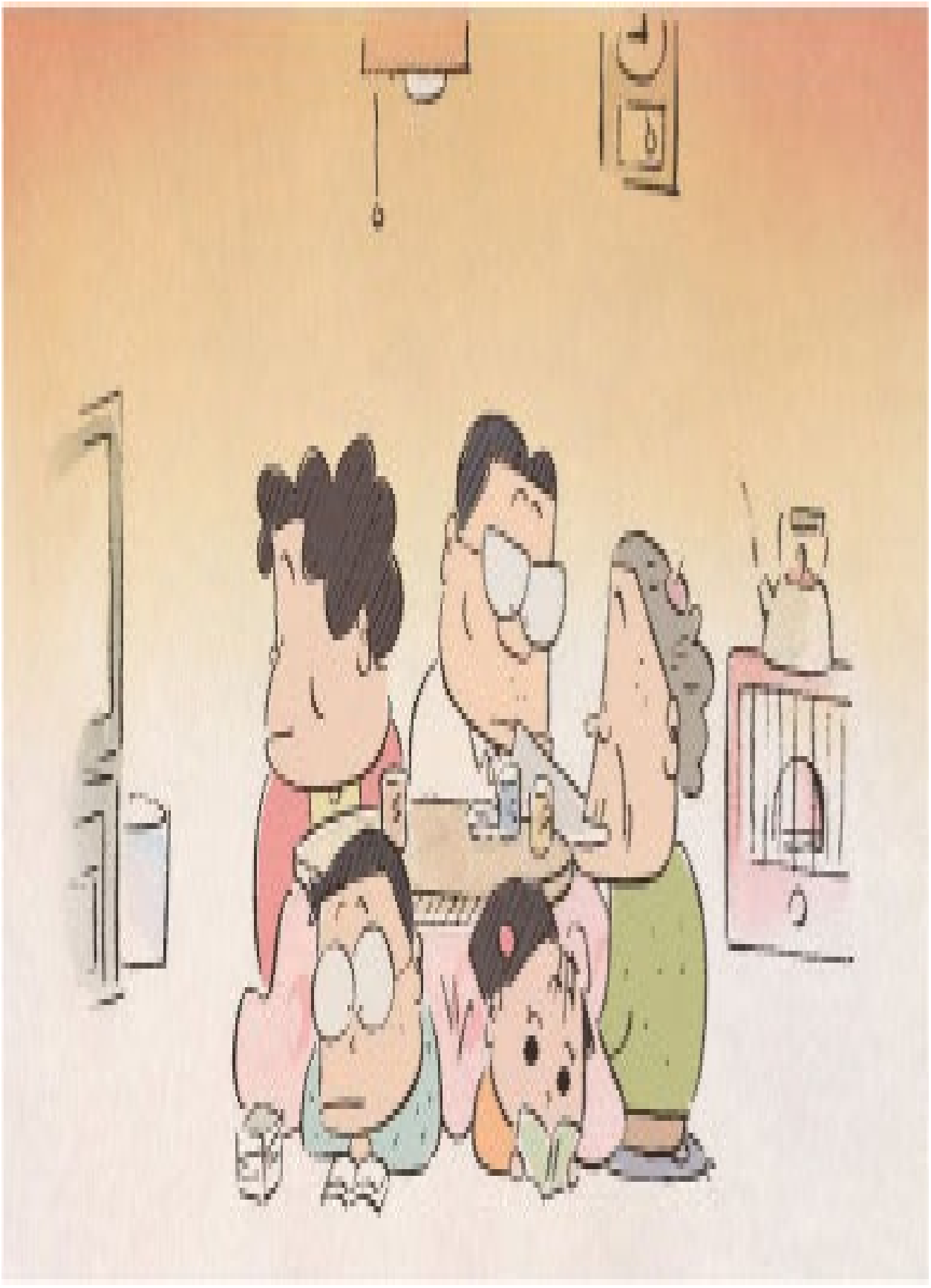
►30 de julio: Buzz Lightyear, Comando Estelar: La aventura comienza, de Tad Stones.

►2 de noviembre: Monstruos S. A., de Peter Docter.

¿POR QUÉ MOMENTO PASABA STUDIO GHIBLI? ¿CUÁLES HABÍAN SIDO SUS OBRAS PREVIAS?

La obra del estudio inmediatamente anterior a El viaje de Chihiro había sido Mis vecinos los Yamada, un filme experimental de Isao Takahata que adaptaba un manga de historias cortas sobre el día a día de una peculiar familia japonesa. Esta película, realizada con animación digital y una estética semejante al boceto a acuarela, rompía con todos los esquemas estéticos de la línea anterior de largometrajes, por lo que fue todo un riesgo y un fracaso en taquilla a pesar de su valor artístico.

No obstante, Ghibli seguía produciendo obras y sacando a la luz nuevos e interesantes proyectos diversificados, como la creación de un museo destinado a acercar el mundo de la animación y el universo del estudio a los niños, el Museo Ghibli de Mitaka, que se inauguraría en 2001. Al respecto, Hayao Miyazaki declaraba que:



«Dirigir un museo es un trabajo diario. Todo tiene que ser perfecto, todos los días. No puedes corregir los errores que cometiste el día anterior. Y lo que es más, siempre tienes que estar pensando en la próxima exposición. Es un trabajo apasionante que no tiene fin»3.

Tras La princesa Mononoke, Hayao Miyazaki no atravesó un buen momento personal debido al agotamiento y al fallecimiento de su amigo Yoshifumi Kondō4, quien, a causa de haber trabajado con ahínco en el largometraje, había empeorado su estado de salud. El director se encontraba en un punto álgido en su carrera gracias a un considerable éxito nacional5 e internacional con su última película, pero el coste personal había sido elevado:

«Cuando trabajaba en 'La princesa Mononoke' creí de verdad que iba a abandonar. Estaba cada vez más débil y no sabía qué hacer. Como el trabajo de director requiere en primer lugar talento y no fuerza física, luché por acabar la película especialmente porque la estabilidad financiera de la productora dependía del estreno del filme»6.

Durante la producción, el director se planteó incluso retirarse de la industria, pero, cuando se conoció esta idea, los medios comenzaron a asociar la posible retirada con el fin de Studio Ghibli, lo cual contribuyó a acentuar la presión sobre el equipo:

«Un día estaba un poco alterado y contesté que La Princesa Mononoke sería mi última película. Hasta me convencí a mí mismo de que había terminado mi carrera. Invertí todas mis energías en la batalla final, incrementando mis expectativas y exigiendo cada vez más a mis colaboradores. Ya estaban bajo una presión enorme y mi actitud dejó agotados a los empleados de Ghibli».

Exterior del Museo Ghibli.

Sin embargo y a pesar de la presión, Miyazaki decidió volver a trabajar y plantear nuevos proyectos, aunque optó por continuar estableciendo una serie de cambios en el proceso de trabajo y delegando tareas. El motivo de esto es que sintió el impulso y las ganas de hacer una película muy diferente a La princesa Mononoke, que tratara un tema importante pero contara con un tono más ligero, además de que quería hacerla en un ambiente positivo sin tener que regañar a nadie ni caer en excesivos agobios.

¿CÓMO SURGIÓ EL VIAJE DE CHIHIRO?

Como suele ser habitual en el día a día de Studio Ghibli, Hayao Miyazaki comienza proponiendo los proyectos que más le interesan, pero es Toshio Suzuki quien pone los pies en la tierra y reorienta la viabilidad de los mismos. Antes de comenzar la producción de La Princesa Mononoke, el director se había fijado en un libro para niños de 1975 escrito por Sachiko Kashiwaba, The marvelous village veiled in mist (Kiri no mukou no fushigi na machi)7 a raíz del interés por el mismo de un miembro de su equipo. Quiso proponer su adaptación movido por explorar los temas que planteaba y entender el porqué de esa fascinación que suscitaba entre los jóvenes. Sin embargo, aunque su propuesta fue rechazada, algunos de los temas y motivos centrales del libro se acabarían recuperando en El viaje de Chihiro (véase capítulo 7).

A continuación, Hayao Miyazaki se centró en un proyecto llamado Rin, el pintor de chimeneas, ambientado en una casa de baños de Tokio tras el terremoto de 1923, un suceso que el director siempre quiso plasmar en una película y que acabaría representado en El viento se levanta. De este proyecto se llegaron a realizar muchos bocetos e incluso a definir el tema musical central de la película. No obstante, debido a que el texto era más contemporáneo y complejo, Toshio Suzuki le convenció para reorientarlo hacia algo que conectara más con el público infantil.

Según Andrew Osmond, el productor, tras el visionado de la serie Bayside Shakedown, se había fijado en el concepto de héroe frustrado, lo que le llevó a pedirle a Miyazaki dicha conexión con una audiencia más joven y, finalmente, a desestimar el proyecto de Rin, el pintor de chimeneas8. A partir de aquí, Hayao Miyazaki escribió una sinopsis de una película inspirada en el proyecto rechazado en la que incorporaba una niña y dos personajes malvados que, según sus propias palabras, tenían referentes reconocibles:

«El primero inspirado en nuestro productor –Sr. Suzuki– y el segundo en mí mismo. Se puede imaginar por qué el proyecto recibió la aprobación unánime del estudio»9.

¿CÓMO FUNCIONABA STUDIO GHIBLI?

El habitual modus operandi de Hayao Miyazaki implica que, para cuando la producción ya ha comenzado, el director aún no ha desarrollado la historia en su conjunto generalmente por falta de tiempo, por lo que esta va cobrando forma conforme avanzan los storyboards que va haciendo. Este sistema posibilita un mayor control por su parte de todas las fases del proceso, si bien implica una mayor lentitud que suele derivar en que, en ocasiones, el guion pueda resultar acelerado hacia el final. Al fin y al cabo, como Hayao Miyazaki ha declarado al respecto, no tienen más opción que trabajar poco a poco conforme la historia se desarrolla a pesar de los riesgos10:

«Nunca sabemos dónde terminará la historia, pero seguimos trabajando en la película conforme se desarrolla. Es un modo peligroso de hacer animación y me gustaría que fuera diferente, pero, desgraciadamente, este es el modo en el que trabajo [...] En El viaje de Chihiro había 1.415 planos diferentes, pero cuando empecé el proyecto había planteado cerca de 1.200. Sin embargo fue la película quien me dijo que no, que tenían que ser más de 1.200. No soy yo quien hace la película, sino que ella se hace a sí misma y no tengo más opción que seguirla».

Aun con el riesgo de que algunas ideas resulten redundantes y otras se queden cortas, el director suele aprovechar y reutilizar todo el material posible al final de la producción. Así pues, el esfuerzo de todo el equipo permite enriquecer y ampliar la película poco a poco sin dañar su coherencia.

Estatua de Soldado Robot (El castillo en el cielo) ubicada en el Museo Ghibli.

¿CUÁL FUE EL ROL DE HAYAO MIYAZAKI?

En esta película Hayao Miyazaki iba a dejar de encargarse de todas las tareas e iba a delegar en un solo hombre gran parte de la responsabilidad y el trabajo: Masashi Andō, quien, a pesar de su juventud, contaba con diez años de experiencia a sus espaldas en Studio Ghibli. Al igual que en La princesa Mononoke, este se encargaría de retocar y pulir la animación clave sobre la cual Hayao Miyazaki había hecho correcciones previas. Además, fue el responsable del diseño general y final de los personajes. Durante la producción de El viaje de Chihiro no fueron pocas las discrepancias entre los dos profesionales, que mostraron puntos de vista diferentes en la aproximación de distintos personajes, especialmente de Chihiro, cuyo espíritu sufre un acusado cambio a lo largo de la película en función de la perspectiva de uno u otro (véase capítulo 2).

Según el documental The Making of Spirited Away, Miyazaki confiaba en él y le consultaba como un igual las cuestiones relativas a la iluminación y el diseño de los personajes, pero se ve que Andō acabó tan decepcionado con el desarrollo del personaje de Chihiro que abandonó el estudio. En el mismo documental se aprecia cómo Andō muestra un gran metodismo y rigurosidad con su trabajo, ya que llega a despedir a las cámaras para impedir que le distraigan de su labor, que solía abarcar la noche entera, cuando prefería quedarse solo para concentrarse mejor. A pesar de las responsabilidades de este talentoso animador, Hayao Miyazaki volvió a cargar con varias labores importantes: director, storyboard, guionista y supervisor de la animación, además de la coordinación a base de distintas y frecuentes reuniones con responsables de todos los equipos artísticos para organizar el proceso y los plazos de entrega.

Muchos de los animadores que trabajaron en El viaje de Chihiro no habían estado antes en Ghibli, eran muy jóvenes y contaban con la guía de otros animadores más experimentados como Ai Kagawa y Kitaro Kosaka, que conciliaban los borradores de Miyazaki con el trabajo realista de Masashi Andō.

Otras animadoras tuvieron papeles muy relevantes en la organización, como Hitomi Tateno11 o Atsuko Tanaka, que se encargó del personaje de Yubāba.

¿CÓMO FUE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN?

La producción comenzó en diciembre de 1999 cuando se anunció para su lanzamiento en verano de 200112. Contaban con dieciocho meses para llevar a cabo el proyecto, pero lo cierto es que su finalización fue una auténtica carrera de fondo que dejó a todo el equipo agotado. El calendario les tenía sometidos bajo presión por los distintos retrasos que se iban acumulando en pos de la calidad exigida y de algún que otro contratiempo.

Para empezar, cuando Hayao Miyazaki terminó el primer esbozo del guion, se percató de que estaba ante una película de tres horas de duración, por lo que Toshio Suzuki tuvo que señalarle la inviabilidad económica de un proyecto de esa envergadura, especialmente si querían cumplir con el plazo estipulado para el verano de 2001. Al darle la opción de retrasar la película un año, Hayao Miyazaki decidió modificar y recortar la historia para llegar a tiempo, lo cual le supuso todo un reto:

«De hecho, realmente no pretendía darme un año más de plazo, sino que quería asustarme para que volviera al trabajo. Puesto que no quiero ser esclavo de mi trabajo y forzarme a estar un año más de lo necesario, cuando él me dice esto generalmente regreso al trabajo con más atención y rapidez»13.

En este momento, el director hizo uso de todos los materiales creados por el equipo y surgió uno de los cambios más reseñables, el relacionado con la aparición del personaje de Sin Cara, quien hasta entonces no había adquirido ningún protagonismo. Mientras Miyazaki y Suzuki discutían sobre cómo recortar la cinta repararon en un boceto de Sin Cara y les llamó especialmente la atención para incluirlo en el guion. Por otra parte, se modificó el final de la película, ya que inicialmente se había planteado una especie de batalla final entre Yubāba y

Chihiro que nunca llegaría a ver la luz, puesto que Miyazaki acabó considerándolo pobre y prefirió desarrollar la escena con Zeniba.

El tiempo seguía corriendo. En enero de 2001, a falta de seis meses, únicamente la mitad de la animación principal estaba completa, lo cual obligó a que se tomaran una serie de medidas y se doblaran los esfuerzos y los recursos. De hecho, como broma interna en la tarjeta de felicitación de Año Nuevo de Studio Ghibli se había incluido una pequeña caricatura de Hayao Miyazaki que se preguntaba: «¿Terminaremos a tiempo Sen y Chihiro?». Cerca de 150 trabajadores estaban inmersos en la producción de la película, de los cuales diez estaban centrados en el entintado y la pintura, siete en la labor de procesamiento digital y cuarenta en la animación, una cifra que suponía el doble de lo habitual. Los empleados más jóvenes pasaban doce horas delante del ordenador y el propio Miyazaki llegaba todos los días a las once de la mañana para marcharse de madrugada.

¿HUBO COLABORACIÓN EXTRANJERA?

En primavera de 2001 los esfuerzos habían posibilitado avanzar lo suficiente como para llevar a buen ritmo la animación principal, pero aún quedaban muchas escenas y muchos detalles que pulir en un periodo de tiempo muy corto, ya que toda la animación debía estar lista en mayo para proceder a la grabación del sonido, la música y las voces. Así pues, otra medida que se tomó para luchar contra el tiempo fue la subcontratación de un estudio extranjero. Antes de El viaje de Chihiro, y a diferencia de los otros importantes estudios americanos y japoneses, Ghibli nunca había tomado una medida semejante, pero la falta de recursos y la premura por el plazo motivó que Suzuki decidiera enviar a un equipo a Corea del Sur para supervisar el trabajo de un estudio que se encargó de algunos trabajos de intercalado y de algunos procesos de color digital.

El estudio coreano elegido fue D.R., uno de los más afamados en imagen digital y reconocidos por su trabajo en Metrópolis (Rin Taro) y Jin-Roh (Hiroyuki Okiura). Dado su talento, no se tuvo que llevar a cabo un control de calidad exhaustivo pero sí «fue esencial vigilar el trabajo para asegurarnos que tuviera la misma calidad que el de Ghibli y que no hubiese discrepancias. La energía de los trabajadores coreanos nos permitió terminar 10.000 acetatos en el plazo de solo dos meses y medio»14. Hayao Miyazaki declaró que, a pesar de los nervios iniciales, el trabajo con los animadores coreanos resultó ser muy competente y eficiente, ya que, gracias a esta medida y a los esfuerzos titánicos de todo el equipo, se consiguió cumplir con el plazo previsto.

DANDO VOCES A LOS PERSONAJES

En junio de 2001 se doblaron todas las voces de la película, que contó con un elenco reconocido y talentoso que supo dotar de matices a los personajes. Hayao Miyazaki no es muy aficionado a ver la televisión, por lo que no se creía capacitado para proponer actores, más allá de la imagen de las voces que podía imaginar en su cabeza, por lo que la tarea de escogerlas y proponerlas recayó en Toshio Suzuki, en cuyo criterio el director depositaba toda su confianza15. Aun así, junto con él supervisaba y dirigía las sesiones, por lo que no faltaban las anécdotas con las que ilustrar la fase final de producción de la película16.

La voz de Chihiro era la de la pequeña Rumi Hiiragi, que afrontó los nervios de sus equivocaciones con el humor y la paciencia de Hayao Miyazaki, quien con sus risas inutilizaba más de una grabación. En una ocasión incluso optó por dirigirla dándole la entrada con las manos. Este resultó ser el intento correcto, pero el director se había equivocado con la entrada y no se pudo grabar. Otra anécdota divertida con la pequeña Rumi se vincula con la escena en la que Chihiro libera a Haku del parásito que lo controlaba y aplasta al curioso gusano. El gesto supersticioso de «Egachō» con el que Kamaji quiere limpiar a Chihiro no era conocido por la niña, lo cual sorprendió a Hayao Miyazaki, quien se lo explicó equiparándolo de una curiosa forma: «como cuando pisas caca de perro»17. Otros niños que participaron en el doblaje fueron Miyu Hirino en el papel de Haku, quien posteriormente se haría muy conocido por doblar a Sora, el protagonista de la popular saga de videojuegos Kingdom Hearts18, y Ryonosuke Kamiki, un niño prodigio muy calmado en el papel de Bō.

Dos de los actores adultos que más impactaron en el estudio de doblaje fueron Bunta Sugawara como Kamaji y Mari Natsuki como Yubāba. El primero, con 45 años de experiencia como actor a sus espaldas, se implicaba tanto en el personaje que vibraba en las sesiones con gestos y movimientos. Por su parte, Mari Natsuki recibió muchas instrucciones por parte de Miyazaki para saber apreciar

los matices de la voz de la bruja, pero acabó dándole mucha personalidad al personaje, especialmente con sus poderosos gritos, que casi derrumban al técnico de sonido, Shuji Inoue, de su asiento.

Tsuyoshi Naito, un devoto admirador de Hayao Miyazaki, interpretó al padre de Chihiro, Akio. Su admiración motivó que se pusiera especialmente nervioso frente a él, pero lo cierto es que su interpretación no tuvo ni un solo error. Por otra parte, para dotar de realismo su actuación en la escena en la que los padres de Chihiro empiezan a comer, la actriz Yasuko Sawaguchi (en el papel de la madre de la pequeña, Yuko Ogino) llegó incluso a doblar con los carrillos llenos de pechuga de pollo frita de KFC, un aperitivo del que luego picaron todos los asistentes, incluido Miyazaki.

UN ÉXITO INTERNACIONAL

El viaje de Chihiro se estrenó finalmente en julio de 2001 y fue todo un éxito rotundo de recaudación y crítica, una de las películas más taquilleras de la historia del cine japonés. La producción costó cerca de 19 millones de dólares, una cantidad que, aunque era inferior a la mayoría de superproducciones de Disney, era enorme para un largometraje japonés de animación. No obstante, los beneficios superaron los costes, ya que, como se mencionaba en la nota de prensa de la película19:

«Incluso antes de estrenarse en Estados Unidos y Europa se hablaba de que el filme de Miyazaki sería la primera película no americana en alcanzar los 200 millones de dólares de taquilla a nivel mundial»20.

Francia fue el primer país occidental en ofrecer una distribución amplia para la película y pronto en Estados Unidos desde Disney Pictures Buena Vista se trabajó en su traducción y distribución. John Lasseter21 fue el principal impulsor del filme en su país y, para preservar la integridad de la narración en inglés contó con la ayuda del director y animador Kirk Wise22, también admirador del trabajo de Hayao Miyazaki. A pesar del especial cuidado que se tuvo en la traducción al inglés no faltaron los malentendidos en el proceso, por ejemplo cuando el equipo confundió el concepto «sello dorado» con «foca», puesto que en inglés la palabra «sello» y «foca» son homónimas (seal). Teniendo en cuenta que el sello es un elemento muy importante en la cultura laboral y de los negocios en Japón pero no tan representativo en Occidente, puede comprenderse este pequeño equívoco que resultó bastante cómico para el equipo.

Por otra parte, una pequeña licencia en la traducción al inglés resultó en la inclusión de dos líneas de diálogo al final de la película en la que, ante la pregunta por parte de su padre de si estaba nerviosa por su nueva escuela, Chihiro respondía que «podría arreglárselas» mientras el coche dejaba atrás el túnel. Este cambio, aunque sutil, se asemeja mucho al que ya hizo Buena Vista con Nicky, la aprendiz de bruja, en la que devolvían la voz al gato Jiji para que su silencio no le resultara triste a los niños, aunque eso implicara un atentado contra el simbolismo de que la protagonista había crecido y ya no podría comunicarse con él. En el caso de El viaje de Chihiro, añadir estas líneas es una decisión que parece estar orientada a la necesidad de dar seguridad al público de que Chihiro es consciente de lo que ha vivido al otro lado del túnel y que recuerda todo lo aprendido, un matiz que rompe la ambigüedad sostenida en el silencio de la versión original japonesa.

EL VIAJE DE CHIHIRO EN ESPAÑA

En España El viaje de Chihiro pasó por el Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges y fue distribuida en cines por Vértigo Films en torno a finales de octubre de 2002. En abril de 2003, Jonu Media lanzó una edición en VHS y dos ediciones en DVD, una de ellas especial con mucho contenido adicional. Esta contaba con dos discos y material extra, como un un reportaje acerca del doblaje español de la película, tráilers y galerías además de seis postales, un libreto informativo, un póster, un DVD-ROM con juegos e imágenes y una carátula reversible. A pesar del excelente y rico contenido que traía, en los idiomas de audio no se encontraba la versión original en japonés, sino únicamente castellano, euskera y catalán; no obstante, en posteriores ediciones sí se acabó incluyendo el idioma nipón.

¿QUÉ VENDRÍA DESPUÉS EN LA HISTORIA DE STUDIO GHIBLI?

Tras la apertura del Museo Ghibli de Mitaka en 2001, Hayao Miyazaki se centró en la producción de cortometrajes para el Saturn Theatre y en la supervisión de nuevos animadores en el papel de directores, como Hiroyuki Morita, quien dirigió la que sería la siguiente obra del estudio: Haru en el reino de los gatos. Esta película, inicialmente planteada como mediometraje para televisión pero finalmente estrenada en cines, recuperaba a algunos de los más queridos personajes felinos de Susurros del corazón.

Por otra parte, el próximo largometraje en el que Hayao Miyazaki se implicaría como director sería El castillo ambulante tras la marcha de Mamoru Hosoda de la dirección del mismo posiblemente por discrepancias organizativas. Esta película, basada con bastante libertad en la novela fantástica homónima de Diana Wynne Jones, supondría otro éxito internacional y una de las historias más románticas, mágicas y queridas por los espectadores a lo largo y ancho del mundo.

3 Entrevista en Nota de prensa. Selección oficial Festival de Berlín, 2002, p. 18.

4 Yoshifumi Kondō, director de Susurros del corazón, había trabajado con Hayao Miyazaki desde finales de los años setenta y su nombre siempre se barajó como el del sucesor de su legado. Falleció repentinamente en 1998 de un aneurisma motivado, según dicen, por el exceso de trabajo.

5 En ese momento la recaudación de La Princesa Mononoke se acercaba a la de Titanic (James Cameron, 1997) en las taquillas japonesas.

6 Ibíd, p.6.

7 El título del libro puede traducirse como Un pueblo misterioso más allá de la niebla.

8 Osmond, A. (2008), Film Classics. Spirited Away, p.45. Nueva York: Palgrave Macmillan.

9 Nota de prensa, op. cit., p.7. Los personajes a los que Hayao Miyazaki se refieren son Yubāba como inspiradora de Toshio Suzuki y Kamaji para él mismo.

10 Mes, T. (2002), « There's a little doubt about Hayao Miyazaki's status»,

entrevista de Tom Mes y rueda de prensa a Hayao Miyazaki. Disponible en: http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/ Traducción de la autora.

11 Entrevista en el capítulo 13.

12 Osmond, A. (2008), op. cit.

13 Mes, T. (2002), op. cit.

14 Nota de prensa, op. cit., p.14

15 Miyazaki, H. (2014), Turning Point 1997-2008, Beth Cary y Frederik L. Schodt (trad.). San Francisco: Viz Media, p. 209.

16 Takehiko Ono, quien interpretaba al gerente de la casa de baños, improvisó la canción de la escena en la que el personaje realiza un baile para pedir propinas a Sin Cara. Miyazaki, quien había inventado dicha canción, reprodujo el baile junto a él en las sesiones de doblaje.

17 Documental The Making of Spirited Away.

18 Osmond, A. op cit, p.52.

19 Nota de prensa, op. cit, p. 8.

20 En Japón El viaje de Chihiro batió récords de taquilla con una recaudación cercana a los 275 millones de euros (30.400.000.000 yenes), 1.081.001 euros en España y 10.049886 dólares. Robles, M. (2013), Antología del Studio Ghibli, vol. 2. 1999-2011. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

21 Ambos se conocieron a principios de los años ochenta cuando se estaba planteando el proyecto de Little Nemo in Slumberland. En aquel momento, Lasseter trabajaba en Disney y experimentaba con la animación por ordenador.

22 Kirk Wise es el codirector, junto a Gary Trousdale, de películas de animación como La bella y la bestia (Beauty and the beast, 1991), El jorobado de Notre Dame (Hunchback of Notre Dame, 1996) y Atlantis, el imperio perdido (Atlantis: The Lost Empire, 2001).

CAPÍTULO 3

LOS PERSONAJES

谷屋油
坊

El plantel de personajes de El viaje de Chihiro es uno de los principales aspectos de éxito y encanto de esta película, perfilados en matices y con una intensa interrelación con el mundo que les rodea y les hace evolucionar. En las obras de Studio Ghibli es frecuente y característico que los personajes muestren una vitalidad casi palpable, que expresen un derroche de sentimientos con todo lujo de detalles, que las expresiones sean vivas, los movimientos tengan un realismo milimétrico y los héroes evidencien gran fortaleza, algo que se heredó de Yasuo Ōtsuka, uno de los principales mentores de Hayao Miyazaki durante su juventud. Si bien su diseño físico no suele variar con demasiado detalle a lo largo de su filmografía, el retrato interno es siempre distintivo y firmemente evocador de los distintos estados de ánimo y emociones individuales.

Para trabajar en el desarrollo de los personajes, el director lleva a cabo un proceso lento y repetitivo por el que empatiza con ellos:

«Los personajes nacen de la repetición, de pensar continuamente en ellos. Tengo su desarrollo en mi cabeza. Me convierto yo mismo en el personaje y, como el personaje, visito la localización de la historia muchas veces. Solo después de empezar a dibujar al personaje y de hacerlo una y otra vez... al final solo termino justo antes del plazo»23.

Aunque este modo de trabajar por lo general siempre ha traído inestabilidad y ansiedad al equipo para terminar la producción a tiempo, también ha posibilitado un juego de matices profundo y rico que dota a los personajes de un especial interés.

CHIHIRO

UNA HEROÍNA DE DIEZ AÑOS

Chihiro es una niña insegura y un poco consentida, acostumbrada a que sus padres la ignoren, pero que tampoco es capaz de ver los esfuerzos que hacen para animarla. Chihiro es una niña para la que un cambio en su equilibrio diario supone un problema ante el cual no queda más opción que enfadarse o protestar. Súbitamente se quedará sola en un mundo tan maravilloso como hostil, un centro de ocio y restauración presidido por una gran casa de baños donde dioses y espíritus reciben servicio. Los padres de Chihiro, convertidos en cerdos fruto de su propia avaricia, ya no están para protegerla en una realidad en la que el miedo la empuja a querer desaparecer. Por suerte, contará con la ayuda de un misterioso muchacho, Haku, y dos empleados del lugar (el anciano Kamaji y una muchacha llamada Lin) para hallar su única oportunidad de sobrevivir: trabajar bajo el mando de la implacable bruja Yubāba, quien, a cambio, le hará deshacerse de su identidad y de su nombre, sustituyéndolo y reduciéndolo a Sen.

El viaje de Chihiro será, así, el viaje de Sen, un ejercicio de esfuerzo y supervivencia en un entorno fascinante a la par que amenazante donde trabajará muy duro, pero también hará amigos, influirá positivamente en los demás y recordará vínculos olvidados, todo gracias al autorreconocimiento por el que descubrirá su capacidad de adaptación, su determinación y un valor que permanecía oculta ante sí misma.

Para Miyazaki, Chihiro es una heroína porque encuentra en su interior una fuerza universal, a la que quería convertir en una inspiración para todas las niñas de su misma edad, muy menospreciada, a caballo entre la adolescencia y la niñez, y muy poco tratada en la industria del cine. La imagen del colectivo social de las niñas de este rango de edad se asocia a la vulnerabilidad y la inocencia, por lo que se suele esperar menos de ellas. Sin embargo, la heroína que Miyazaki nos ofrece es una llamada de atención a las capacidades y valores que realmente poseen, más allá de la acostumbrada insensibilidad de la que crecen rodeadas en estos tiempos. La prueba a la que se verá sometida Chihiro la hará consciente de su flexibilidad, su juicio crítico, su valor y su generosidad, y todo ello porque, a pesar del engaño de Yubāba, Chihiro no pierde nunca su propia identidad. En este sentido, su desarrollo personal resulta mucho más valioso que el de otros personajes que la acompañan en la casa de baños, sometidos a la codicia y la corrupción, carentes de alma.

Con esta película, Hayao Miyazaki quería animar a las niñas a que se identificaran con Chihiro, a señalarles que tienen un gran potencial que desarrollar y que les espera algo grande que conseguir en cada uno de los días de su vida, puesto que una heroína puede ser una niña corriente, y esto no es algo reservado a aquellos con superpoderes o cualidades especiales. Aunque la sociedad espere de ellas vulnerabilidad, aunque crean que no son capaces de desarrollar su valía, pueden hacer frente a las dificultades con toda la fuerza que crean poder extraer de sí mismas. Por ese mismo motivo, el diseño de Chihiro será el de una niña normal, de piernas canijas y cara redonda, sin una belleza especial o un don extraordinario, pues en su físico esgrime el símbolo de su cotidianidad, algo que no es incompatible con su heroicidad y que se fundamenta

en otro aspecto clave: la capacidad de afrontar las dificultades.

«Ante las dificultades muchas personas se colapsarían diciendo ‘no puede ser’, y este es el tipo de individuos que serían borrados o devorados si se encontraran en una situación como en la que Chihiro se ve. De hecho, Chihiro es lo suficientemente fuerte como para no ser devorada, y eso es lo que le hace una heroína, no el que sea bella o posea una mente privilegiada. Por eso esta es una buena historia para una niña de diez años»24.

EL DISEÑO DE CHIHIRO

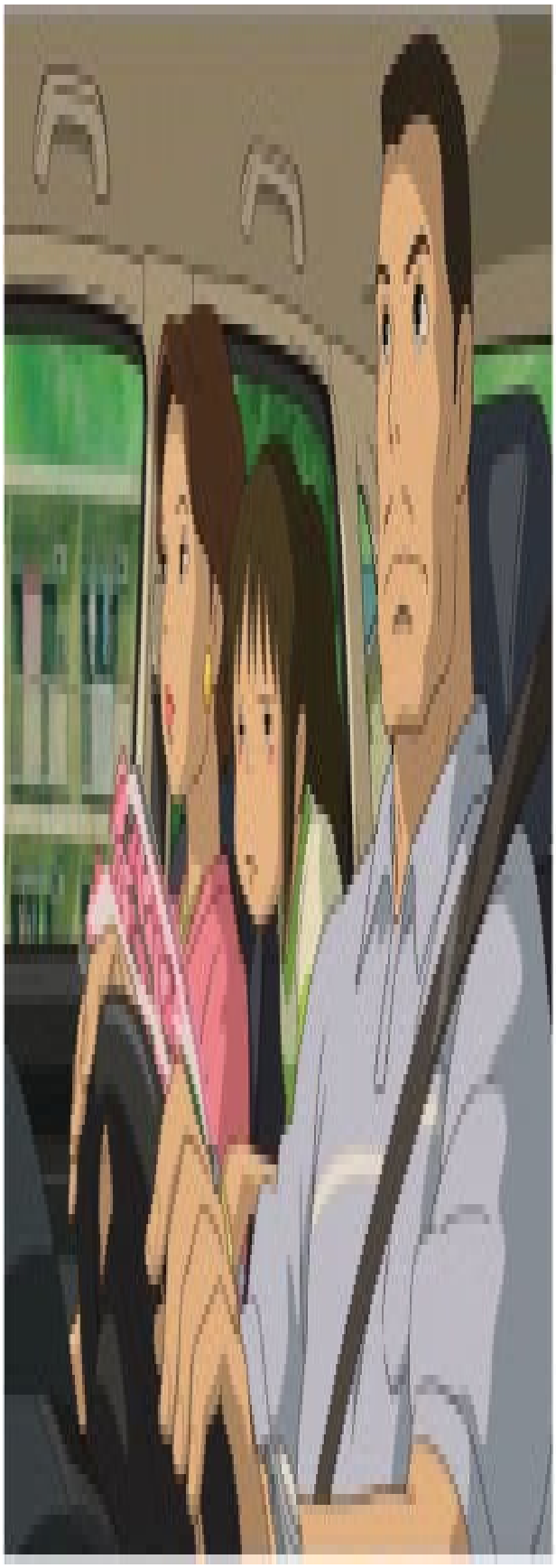
Con respecto a su aspecto físico, cabe señalar que, el personaje de Chihiro no estaba basado en nadie en concreto, si bien Hayao Miyazaki siempre tenía en mente los gestos y la actitud de la hija de un amigo suyo, con quienes pasó un verano en su casa de campo en Shinshu. Asimismo, mientras la observaba llamar la atención de sus padres pensaba en cómo el entorno podría afectar a su potencial, reflexión que, como ya hemos señalado, definía el objetivo de la película: «Es muy feliz y activa ahora, pero al crecer en un mundo como este... ¿será capaz de mantener esa disposición durante el resto de su vida?»25.

No obstante, para cuando Masashi Andō observó la foto de esta niña, el trabajo con el diseño de Chihiro ya estaba adelantado, lo cual le permitió ver que no había apenas parecido físico, ya que el personaje creado por Andō era el de una niña enclenque y de extremidades muy delgadas, algo no muy habitual en la animación del estudio. Puesto que Miyazaki siempre había apostado por una protagonista un poco más rechoncha26, el director de animación mantuvo esta característica en la marcada redondez de su rostro y en sus pies grandes. Para Hayao Miyazaki era también importante que no fuera una niña mona convencional, de modo que los espectadores no se fijaran tanto en su aspecto. Según declaraciones propias27, cada vez que tenía que tomar decisiones en torno a los desafíos a los que se enfrentaría Chihiro o sobre cómo reaccionaría, se preguntaba a sí mismo qué haría la hija de su amigo o sus amigas de la misma edad, si serían capaces de afrontar esos retos o se asustarían.

CHIHIRO SEGÚN HAYAO MIYAZAKI Y MASASHI ANDŌ

Las diferencias entre la concepción de Chihiro para Andō y Miyazaki no acaban en el diseño, pues abarcan más allá hasta adentrarse en el carácter de la protagonista, cuya evolución en la película se muestra más evidente conforme Hayao Miyazaki iba imponiendo su visión sobre la del director de animación. Este último apostaba por reflejarla cargada de dudas, reflexiva y temblorosa, más insegura, tal y como debería mostrarse cualquier niña de su edad. Por el contrario, Hayao Miyazaki influyó en retratarla cada vez más viva, valiente, fuerte e impulsiva, en la línea de otras heroínas como Nausicaä (Nausicaä del Valle del Viento) o San (La princesa Mononoke). Un buen ejemplo de esto se percibe en el contraste entre dos secuencias que representan el modo en el que Chihiro se enfrenta a un desafío (véase capítulo 6) en dos situaciones diferentes: trémula e insegura al bajar las escaleras que llegan a la sala de las calderas y decidida y temeraria al cruzar sin dudar una tubería para rescatar a Haku. A pesar de que en el documental The Making of Spirited Away se afirma que Hayao Miyazaki depositaba plenamente su confianza en las habilidades de Andō, parece ser que la visión del director acerca del personaje fue más dominante, lo cual pudo decepcionar al animador, más partidario de que se tratara de una niña común y humana que hubiera seguido mostrando sus miedos hasta el final de la película.

CHIHIRO Y SEN



Chihiro parece la protagonista de dos historias distintas que se articulan en torno a su actitud valiente o vulnerable, fruto también, como hemos señalado, de los diferentes enfoques de Miyazaki y Andō sobre el personaje. A lo largo de la película asistiremos a un desfile de figuras que se sumergen en una dualidad de carácter e identidad: Chihiro y Sen, como lo serán Yubāba y Zeniba o Haku y Kohaku, e incluso Sin Cara, muestran al espectador diferentes rostros de un «yo» real y un «yo» configurado culturalmente a través de su entorno28. Yubāba, por ejemplo, en su entorno social ha de ser una implacable jefa, pero en el personal puede ser la más dulce de las madres. Haku, en la casa de baños, está manipulado hasta el punto de que es dominado por su maestra para cometer robos, pero la recuperación de su identidad le dará un nuevo enfoque a su vida y le recordará que él es también un ser generoso y comprensivo.

El caso de Chihiro es todavía más interesante y complejo que los dos anteriormente citados. Su historia, como ha señalado el director en varias ocasiones, no es un viaje iniciático de aprendizaje con el que incorpora nuevas facetas a su vida y a su personalidad, sino que se trata de un recorrido en el que el verdadero «yo» de la niña, latente, emerge cuando ella es puesta a prueba en un ambiente desafiante. No adquiere nuevas capacidades y actitudes, sino que reconoce que ya las tenía en su interior. Irónicamente, el «yo» artificial de la pequeña (el configurado por el entorno) era el que reflejaba su actitud mientras viajaba en el coche camino a su nueva casa. Su alrededor no le había permitido descubrir su fuerza real, su auténtica valía, algo que, sin embargo, adquiere en el mundo de los espíritus y los dioses, no en el de los humanos.

EL VIAJE DEL AUTORRECONOCIMIENTO

A lo largo de la película asistiremos a varios ejemplos que evidencian un contraste de actitudes entre la Chihiro más insegura y la Sen más decidida. Podemos analizar, por ejemplo, un caso ya mencionado de esta dualidad, que se da en la dicotomía entre dos escenas en las que la niña se enfrenta a un obstáculo a gran altura: las escaleras hasta la sala de las calderas y la tubería suspendida sobre el mar.

El primer caso supone el primer reto real que Chihiro debe superar por ella misma: debe bajar unas cochambrosas escaleras hasta la sala donde Kamaji, por recomendación de Haku, podrá ayudarla. No es tan infrecuente en la filmografía de Hayao Miyazaki el encontrar estructuras vertiginosas o situaciones que reflejen la vulnerabilidad de las alturas, pues encontramos esta situación en otras de sus películas, como en el rescate de Nicky a Tombo del zepelín (Nicky, la aprendiz de bruja) o, sobre todo, el peligro de las amenazantes y frágiles construcciones de la isla de Laputa (El castillo en el cielo). Chihiro se muestra especialmente temerosa en esta escena; continuamente insegura y temblorosa baja los peldaños sentada evitando mirar más allá… hasta que un mal paso la precipita escaleras abajo.

En el segundo, Sen encuentra una tubería suspendida a muchos metros de altura como único camino para acceder a unas escaleras que llegan hasta las dependencias de Yubāba, donde ha ido a parar un malherido Haku. Decidida a ayudar a su amigo, en esta ocasión no duda en prepararse, tomar carrerilla y cruzar a todo correr por la inestable estructura, que se va rompiendo a cada paso que da. Esta vez sube y no baja, el peligro es real; esta vez la caída es peligrosa y no tiene escalones bajo sus pies… pero el motivo que la empuja la ha hecho descubrir el valor que atesora en su interior. El contraste entre estas dos escenas es, por tanto, muy representativo de la evolución de la pequeña, algo que también quedará reflejado en el uso de la banda sonora (véase capítulo 6).

Otro ejemplo que ilustra muy bien cómo emerge poco a poco la fortaleza de la heroína lo descubrimos, de manera gradual, en la cuidada evolución de sus expresiones. En un principio estas son un exagerado reflejo de la aprensión, la duda y el miedo pero, conforme va afrontando desafíos, la pequeña Chihiro va mostrando un rostro mucho más complejo y sereno29, incluso en situaciones terroríficas. Al respecto de esto es representativo que Hayao Miyazaki declarara30 que, a pesar de que no quería destacar ningún momento concreto de la película sobre el resto, sí consideraba simbólica la dualidad de dos escenas, a las que le gustaría que el espectador prestara atención: la imagen de la niña tumbada en el asiento trasero del coche, vulnerable y pequeña y, por otro lado, el plano final, con su mirada llena de vida tras haberse enfrentado al mundo, los auténticos retratos que muestran el desarrollo de su carácter a través de su expresión.

CHIHIRO EN EL MUNDO REAL

Verdaderamente, la imagen que tenemos de Chihiro es la de una niña especialmente lánguida y mimada, acostumbrada a tener todo lo que desea y crecida en una época en la que la satisfacción de sus deseos ha motivado su decline espiritual. De hecho, es representativo que la reacción que presenta ante la mudanza contraste poderosamente, por ejemplo, con la de Mei y Satsuki de Mi vecino Totoro, forzadas a un cambio por una situación más dura y, sin embargo, entusiastas y positivas. Chihiro, por el contrario, hará que sus padres la llamen varias veces antes de que se levante del asiento trasero del coche para prestarles atención, pero sin ni siquiera cambiar la expresión.

Extremadamente insegura, Chihiro establecerá una guerra frontal con sus padres sin ningún tipo de diálogo tranquilo, así como mostrará su tozudez cuando se niegue a entrar en el túnel a diferencia de ellos. El resultado acaba siendo un tanto ridículo, pues su miedo y su dependencia terminan por ser más fuertes que su propio capricho, lo cual evidencia su falta de criterio. Dicha inseguridad también se refleja en sus movimientos, con pasos dudosos y torpes y con tendencia a ir agarrada de su madre. Conforme evolucione, Chihiro irá modificando la expresión de su rostro, pero también irá adquiriendo más confianza en sí misma y en sus movimientos; por ejemplo, cuando cruza la tubería o desciende corriendo las escaleras huyendo de Sin Cara en comparación a los incontables momentos en los que tropieza o se golpea la cabeza sin querer. Una vez en el otro mundo, Chihiro se mostrará también un tanto dependiente de Haku, a quien suplicará que no la deje sola. Además, será evidente que no conoce las normas sociales adecuadamente, pues se le olvidará darle las gracias a Kamaji y llamar a la puerta de Yubāba antes de entrar, muestras de la pobre educación que ha recibido.

EL VALOR DE SEN

Así, la clave de la película será el desarrollo del carácter fuerte de la heroína, cuya perspectiva domina prácticamente todo el metraje a excepción de unas pocas escenas relacionadas con intercambios protagonizados entre Haku y Yubāba o con la intrusión de Sin Cara en la casa de baños. Una vez que ha recuperado su identidad a través de los símbolos de afecto que la han recordado, ha asumido las nuevas circunstancias que la rodean y ha puesto a prueba su coraje y su responsabilidad, su alma queda libre del control de Yubāba, aceptando su verdadero «yo» y atesorando sus virtudes.

Además del valor y el arrojo que demuestra cuando introduce el pastel de hierbas en la amenazante boca del dragón Haku, cruza la tubería o desafía a Bō, Chihiro aprende a adecuarse a su entorno y a hacer uso de las normas sociales. Por ejemplo, ya no dudará en despedirse de los susuwatari y agradecerles que le cuiden sus zapatos o en presentar sus disculpas ante Sin Cara sentándose respetuosamente. Por otra parte, aprenderá a disfrutar de la satisfacción del trabajo (como se percibe en la sonrisa que le ilumina el rostro mientras llena la bañera) y será capaz de hacerse responsable de otros más débiles que ella, como los pequeños Bō y Yūtori una vez que son transformados.

Igualmente, Chihiro desarrollará modales, normas de convivencia y capacidad de comunicación en el entorno de la casa de baños, pues tendrá que aprender a relacionarse con distintos seres que no tienen por qué consentir sus deseos, a diferencia de sus padres. Al respecto de este tema, Toshio Suzuki declara31 que, en una ocasión, le relató a Hayao Miyazaki una anécdota que vivió un amigo suyo, quien se había percatado de que las jóvenes que trabajaban en los baños públicos desarrollaban sus dotes de comunicación debido al continuo trato con los clientes. Este, por tanto, suponía un entorno perfecto para que una niña dudosa como Chihiro, quien apenas es capaz de hablarle a Kamaji la primera vez que lo ve, adquiera la confianza suficiente como para dirigirse respetuosamente a cualquiera, incluso a un amenazante dios errante con intenciones de devorarla.

Finalmente, la visión que le dará la experiencia vivida (o, como desde Studio Ghibli llaman: la «energía vital») le permitirá ser más crítica con lo que le suceda, aprender a solucionar sus problemas con confianza y ver la necesidad de los demás. Sus respuestas desde la segunda mitad de la película estarán orientadas a ayudar a otros en lugar de a ella misma (como hará con Haku y Sin Cara) así como a no limitarse a juzgar lo que vea por las apariencias. Mantendrá su inocencia en su aprendizaje, el reconocimiento de sus debilidades y fortalezas y su valiosa vinculación con la Naturaleza, simbolizada en la bella relación que mantiene con Haku.

HAKU

Haku es el principal aliado de Chihiro en su viaje, la primera persona que le recibirá en el nuevo mundo, la que tratará de protegerla y apoyarla desde el principio, la última de la que se despedirá y aquella con la que que descubrirá un vínculo perdurable más allá del tiempo y el espacio. Haku parece ser un joven de unos doce años, serio, formal y tierno en su manera de apoyar a Chihiro recién llegada al otro mundo, pero conforme avanza la película descubrimos que puede cambiar su apariencia a la de un bello dragón plateado y que la extraña sensación de reconocimiento mutuo que comparte con Chihiro proviene de un recuerdo olvidado por los dos, un recuerdo determinante para dotar al joven de la libertad de la que carece.

EL DISEÑO DE HAKU

La primera vez que vemos al personaje el viento agita su cabello, lo cual simboliza pasión y determinación32. Sus palabras hacia Chihiro para que esta se ponga a salvo evidencian un discurso formal y anticuado, la rapidez de la escena resulta abrumadora y acentúa la sensación de peligro y celeridad. Haku aparta a la niña de su lado instándola a que huya antes de que el sol se ponga y, acto seguido, realiza un hechizo en un gesto de una belleza elegante y apaciguada, un hechizo con el que parece querer contrarrestar los efectos de la oscuridad que se aproxima.

A primera vista, lo que más llama la atención del diseño de Haku son sus rasgados ojos verdes de inusitada belleza, algo que no suele ser habitual en los personajes de Studio Ghibli, donde no se potencian los rasgos de los personajes a menos que sean representativos e importantes para su papel en la trama y con su entorno. Por ejemplo, en el caso de Gina (Porco Rosso) su carisma y su particular belleza justificaban que todos los aviadores suspiraran por ella; Howl (El castillo ambulante), por su parte, tenía igualmente fama de casanova y engreído, consciente del atractivo y el misterio que despertaban sus ojos azules y que le otorgaban un atractivo especial en comparación a Sophie. Por otra parte, en un ejemplo más reciente, Anna y Marnie (El recuerdo de Marnie) también poseen unos fascinantes ojos claros que evidencian su procedencia extranjera.

Según declara Masashi Andō33 resultaba particularmente difícil dotar a Haku de la «transparencia» con la que Hayao Miyazaki lo definía, por lo que el detalle de los ojos es el principal factor que potenció expresamente para dotar de personalidad al joven dios del río. A través de ellos, dándoles color y brillo, conseguía el efecto deseado para convertirlo en un personaje misterioso, pues su mirada, más profunda y lejana que la de Chihiro, alberga la sensación de que Haku es un personaje perdido en sus propios pensamientos. Además, en la animación del personaje se enfatiza mucho su imperturbabilidad e

inexpresividad, lo cual contribuye al aire misterioso que debe evocar en todo momento.

En lo referente al aspecto de Haku como dragón, Masashi Andō quiso darle una apariencia más grotesca que contrastara con el aire misterioso que expresaba como humano: la de un dragón serpentino con escamas. No obstante, esto no coincidió con lo que tenía en mente Miyazaki, por lo que el dragón acabó teniendo rasgos caninos en su rostro.

El director insistió en que su apariencia debía evocar distintas criaturas: un lagarto, una serpiente y una anguila, aunque el morro correspondiera a un perro, y así se lo expresó a los animadores y a Andō. Era tal su interés porque el rostro tuviera rasgos caninos que, tal y como se aprecia en el documental The Making of Spirited Away, los animadores tuvieron que visitar el hospital veterinario local para estudiar las mecánicas de la boca de un perro y así ser capaces de dotar de realismo a la escena en la que Chihiro alimenta al dragón con el pastel de hierbas a la fuerza34.

EL RÍO DEL PASADO

Durante la película, Haku ayuda a Chihiro y le salva la vida dándole las indicaciones necesarias para que pueda tener una oportunidad de sobrevivir. Por su parte, Chihiro también salva la suya entregándole el pastel de hierbas que le dio el Dios del Río, además de recordando su auténtico nombre y devolviéndole así la libertad y su identidad, la del joven dios del río Nigihayami Kohaku Nushi. El nombre de Haku literalmente significa «blanco», lo que se corresponde con su forma de dragón de escamas blancas y con la ropa que lleva cuando es humano. El sema de «pureza» también se asocia al simbolismo de este color, lo cual nos puede hacer pensar que Haku realmente era un ser puro e inocente antes de caer en la espiral de corrupción de Yubāba. Además, el uso del blanco y los toques de azul, tanto en sus ropajes como en su aspecto de dragón, puede asociarse al color de las aguas del río, como un adelanto simbólico más de su identidad.

Tal y como le cuenta el anciano Kamaji a Chihiro, Haku apareció deambulando en la casa de baños tiempo atrás con el deseo de ser el aprendiz de la bruja, puesto que ya no tenía adónde ir. Tal y como recuerda Chihiro en el momento en que se desvela la identidad del muchacho como la del río Kohaku, ella tuvo un accidente cuando perdió un zapato en sus aguas y estuvo a punto de ahogarse por recogerlo. Haku, en su forma de dragón como dios de aquel río, la llevó a la superficie y le salvó la vida, iniciando así una deuda que los uniría en el recuerdo más recóndito. Según las palabras de Chihiro, aquel río fue secado por manos humanas para edificar encima, lo cual hace pensar que los motivos que llevaron a Haku a llegar hasta la casa de baños y suplicar por un lugar allí van más allá que la mera ambición que, según Zeniba, lleva a los dragones a conocer la magia de su hermana.

Así, la acción devastadora del hombre, responsable de la modificación del paisaje, pudo ser la causa por la que Haku perdiera su hogar y su cuerpo material de río, y se viera, por tanto, obligado a buscar otras opciones de supervivencia.

Hayao Miyazaki no pierde, pues, la ocasión de realizar una crítica sutil a la burbuja económica que llevaba a la construcción masiva en Japón y a la destrucción de paisajes naturales, motivadores de que un alma pura como Haku acabara sacrificando su identidad para delinquir al servicio de Yubāba bajo su forma de dragón35, y que no tuviera un lugar al que regresar. Aun así, la perspectiva de Hayao Miyazaki al final del guion nos deja entrever que Haku acabará encontrando un hogar y que podrá reencontrarse con Chihiro en el futuro, aunque no haya ninguna garantía de que sea en el mismo mundo y en un período corto de tiempo.

LA DUALIDAD DEL DRAGÓN

Siguiendo con la representación especular y el juego de los dobles ya presente en Chihiro a través de su nueva identidad como Sen, Haku también muestra distintos rostros. El mismo muchacho que la ha ayudado a sobrevivir y la ha guiado para conseguir trabajo la recibe con altivez delante de los demás trabajadores, lo cual no hace más que confundir a la pequeña: «¿Hay dos Hakus viviendo aquí?», preguntará a su compañera Lin. Verdaderamente, Haku se comportará de manera muy diferente en el entorno profesional y el personal avivado por un cariño hacia Chihiro que no es capaz de explicar. Un juego de dobles que se ve enriquecido durante toda la película en distintos personajes: la dulce faceta maternal de la tirana Yubāba, los indistintos momentos fríos y amables de Lin con Chihiro e incluso la oscura amenaza de la dulce bruja Zeniba. Al fin y al cabo, como Hayao Miyazaki ha mantenido, la dualidad de las dos hermanas representa las distintas actuaciones de una persona en función de si se encuentra en un entorno personal o laboral.

En el caso de Haku su cambio de actitud parece ir más allá de las diferencias entre el entorno laboral y personal, pues la llegada de Chihiro es determinante para que se sienta inspirado a ayudarla y tratarla con bondad. Especialmente tierno es el momento en el que el muchacho muestra una actitud protectora y paternal con la niña al traerle comida («He hecho un conjuro en la comida para que recuperes tus fuerzas») y estar a su lado cuando llora. Sin embargo, la imagen que de él tienen los trabajadores de la casa de baños es la de alguien peligroso y con poder, los ojos y manos de Yubāba al que se refieren como «Amo Haku». Lin advertirá alguna que otra vez a Chihiro que se aleje de él, para también confiarle que se rumorea que Yubāba «le obliga a hacer cosas malas». Para la bruja Zeniba, de hecho, el chico es un ladrón que ha robado su preciado sello (de una gran importancia en las relaciones de negocios en Japón) y que, además, contiene su nombre. Muy probablemente, es la llegada de Chihiro lo que reaviva un confuso recuerdo olvidado y despierta en Haku su pureza, su bondad y su predisposición a ayudar.

Desde el momento en que se ven por primera vez, Haku muestra el firme convencimiento de que conoce a Chihiro desde mucho tiempo atrás («Te conozco desde que eras pequeña»), aunque no conserva recuerdos definidos, más que pequeños impulsos que le llevan a saber el nombre de la pequeña, así como a ponerla a salvo. De la misma forma, Chihiro posee la intuición de reconocer al chico incluso en su forma de dragón, así como la determinación de enfrentarse a grandes alturas, a brujas y bebés gigantes e incluso a cruzar un océano de inmensidad en un viaje incierto en tren para tratar de salvarle: una deuda que asume y que los unirá en una simbólica comunión espiritual entre la niña y el río, el ser humano y la naturaleza.

VALORES TRADICIONALES

Para Boyd y Nishimura36, Haku representa los valores culturales tradicionales japoneses, lo cual se representa ya desde el uso del lenguaje en la versión original, cuando se refiere a sí mismo usando la forma formal del pronombre de primera persona watashi, en lugar de la forma informal para chicos, boku. Además, basándose en los estudios del crítico Takashi Tachibana, señalan que su verdadero nombre, Nigihayami Kohaku Nushi es una reminiscencia de Nigihayahi, una figura ancestral de una de las familias de más alto rango de la antigüedad japonesa. Así, el amor entre Chihiro y Haku es mucho más que la vinculación entre humanidad y naturaleza, ya que para estos autores representa, además, la conjunción entre tradición y modernidad, de manera que su auxilio mutuo representaría una llamada de atención por parte de Hayao Miyazaki hacia el hecho de que es preciso conjugar el presente con el pasado y respetar las tradiciones.

Noriko T. Reider37 aporta más datos acerca del estudio de Tachibana: Nigihayahi fue un guerrero que apoyó al emperador Jimmu y traicionó a su cuñado Nagasunehiko, el jefe de un clan rebelde del que se decía que poseía brazos y piernas muy largos. El hecho de traición de uno y otro puede resultar paralelo, puesto que Haku traiciona la confianza de Yubāba para auxiliar a Chihiro y dejar de estar a su servicio, además de que el joven río apareció en la casa de baños de repente sin tener adónde ir, del mismo modo que Nigihayahi apareció en las tierras de Nagasunehiko. Probablemente, entonces, el nombre real de Haku se base en esta narración. Otros autores han querido afinar más y señalar el parecido de Nagasunehiko con Kamaji, lo que podría derivar en un nuevo paradigma en el que la traición de Haku se dirigiría al anciano de las calderas, no hacia Yubāba, lo cual parece menos probable a pesar del parecido físico del personaje.

YUBĀBA Y ZENIBA

Yubāba es la estricta y amenazante bruja que rige la casa de baños para dioses, un puesto que ya viene simbolizado por el significado de su nombre, que está compuesto por los caracteres yū (agua caliente) y baba (anciana). Sin duda se trata de uno de los personajes más cuidados y redondos de la película, en un paso más allá y más complejo que la habitual «villana», ya que presenta distintas facetas que le aportan complejidad y que se engrandecen con el juego especular en el que Hayao Miyazaki la representa junto a su sencilla hermana gemela, Zeniba (cuyo nombre significa «anciana del dinero»), quien, como ella, también presenta una personalidad con diferentes tonalidades.

EL MITO DE YAMAUBA

Noriko T. Reider realiza un interesante estudio38 comparativo por el cual establece que la fuente de inspiración de Yubāba reside en una criatura popular del folclore japonés, la yamauba, el equivalente a la bruja tradicional occidental y la Baba Yaga de los cuentos rusos y eslavos. La yamauba es una bruja que vive entre montañas y se alimenta de humanos, aunque también presenta en ocasiones su faceta maternal, lo que acentúa una dicotomía compleja sobre su figura, ya que existen algunas versiones de sus leyendas por las que se le asocia como madre de Kintaro, un enorme bebé con una fuerza sobrehumana. Para Reider, tanto la faceta de canibalismo como la del apego materno de un niño gigante son evidencias del paralelismo entre la bruja popular y la reflejada por Miyazaki. Al fin y al cabo, Yubāba convierte humanos en animales para después incluirlos en el menú de su casa de baños, mientras que su bebé, Bō, comparte características similares con el fortachón Kintaro. Otra característica siniestra que relacionaría a Yubāba con yamauba, además de las señaladas por Reider, es la capacidad de animar y mover su pelo con furia (tal y como Yubāba hace para atar a Haku cuando se enfada).

Sin embargo, no todas las facetas de la yamauba son siniestras, pues, como Yubāba, también es capaz de ayudar o recompensar a aquellos humanos que le son útiles, al igual que la regente de los baños hace con Sen cuando esta soluciona el problema del Dios Pestilente. Asimismo, al igual que la yamauba, Yubāba vive en las alturas, no de una montaña en este caso, pero sí en el piso más alto del edificio que regenta, lo cual establece un paralelismo espacial más que simbólico, además de social.

EL DISEÑO DE YUBĀBA

Yubāba fue un personaje muy exigente en el que se empleó mucho tiempo y numerosos storyboards y la encargada de darle vida fue la animadora Atsuko Tanaka, principal responsable de su diseño, al que otorgó un carácter amenazante a partir de su boca y el descomunal tamaño de todo su cuerpo, que parece convertir sus gestos en armas (por ejemplo, cuando amenaza a Chihiro depositando sus afiladas uñas en su cuello). Ya en Rin, el pintor de chimeneas39 había un personaje con sus mismas características: una anciana grotesca y exagerada en tamaño, al estilo de las ilustraciones clásicas de Tenniel de la duquesa de Alicia en el país de las maravillas, fuente indiscutible de inspiración, tal y como señaló el propio Masashi Andō40. El motivo del aspecto tan desproporcionadamente gigantesco se debía a la necesidad de generar un contraste acusado entre ella y Chihiro, de modo que esta pareciera frágil a su lado. Por otro lado, en un principio su cara no iba a estar maquillada, además de que llegó a plantearse el que llevara ropas tradicionales japonesas. Sin embargo, Miyazaki quiso optar por un estilo occidental tanto en los escenarios como en su apariencia para restarle familiaridad. De esta forma el público japonés notaría un cierto distanciamiento y tendría una sensación exótica de inseguridad acerca de si todo era un sueño o realidad.

Por otro lado, todos los habitantes adquieren otra forma cuando abandonan el mundo de los espíritus y se adentran en el mundo humano, generalmente vinculada a su naturaleza. Esto hace pensar que Kamaji podría ser una araña en el mundo humano, Lin, una comadreja y los empleados, babosas o ranas. Por su parte, en la película sí se aprecia la forma que adquiere Yubāba cuando abandona la casa de baños con la luz del día para trasladarse al mundo humano: una enorme arpía oscura, semejante al aspecto con el que Howl se infiltraba en zonas en guerra en El castillo ambulante.

Con respecto a su hermana gemela Zeniba, cabe señalar que, aunque ambas poseen un aspecto totalmente idéntico en la película, inicialmente en los storyboards sus diseños eran muy diferentes. En un principio Zeniba iba a ser más alta y delgada que Yubāba, además de que no tenía una verruga en su frente ni iba a lucir ninguna joya, posiblemente para evidenciar aun más la sencillez de su hogar en comparación con la ostentosidad de su gemela. Sin embargo, Hayao Miyazaki quiso incorporar este personaje bastante tarde, en torno a la segunda mitad del proceso de producción, por lo que Masashi Andō le pidió que no añadiera más, de modo que Zeniba se concibió como una gemela idéntica a Yubāba41. A pesar de las evidentes diferencias que se habían barajado en los diseños iniciales, verdaderamente resulta interesante el hecho de que ambas, como dos caras de un espejo, posean el mismo aspecto, pues, como la propia Zeniba dice: «Mi hermana y yo somos dos mitades de un todo, pero nos llevamos mal». De hecho, el director siempre ha resaltado42 que, mientras Yubāba representa el comportamiento y la ambición en el trabajo, Zeniba, más calmada y sencilla, refleja el estado de una persona en el ambiente doméstico y sosegado de su hogar: «Todos conocemos a personas agresivas en el mundo profesional pero cuando llegan a casa son mucho más tranquilas y simpáticas».

CONTROL EMPRESARIAL

Yubāba controla a sus empleados utilizando el poder de la magia fundamentado en la palabra, por el cual los somete a entregar su nombre como muestra de sumisión por su trabajo. Como jefa de una gran empresa en la que «ocho millones de dioses vienen a descansar sus doloridos huesos», se muestra implacable y recta con los trabajadores, especialmente con la nueva «carne fresca» que le llega en la figura de una temblorosa Chihiro, una insignificante humana que ha escapado de sus trampas.

En el mundo de Yubāba, los humanos son un cebo perfecto para ser convertidos en cerdos y acabar en los fogones de la casa de baños, pero, lamentablemente para ella, está sujeta a un antiguo juramento por el cual debe dar trabajo a todo aquel que se lo pida. Ni siquiera una bruja acostumbrada a la magia de las palabras puede negar que no hay nada más poderoso que la determinación encerrada en una petición formulada. Sabiamente aconsejada por Haku y Kamaji, Chihiro emplea su tozudez para conseguir un trabajo que será su oportunidad para sobrevivir y ni la más feroz de las amenazas de la bruja puede impedirlo. Sin embargo, en ese entorno ya no será Chihiro nunca más, sino Sen.

Yubāba es, ante todo, una empresaria preocupada por sus propios intereses que presenta una actitud autoritaria y rígida con sus empleados, pero eso no impide que no sea capaz de reconocer cuándo hacen un buen trabajo. Por ejemplo, aunque utiliza al Dios Pestilente como prueba cruel para retar a Sen, en cuanto reconoce que la niña ha encontrado una clave para solucionar el problema y poder lograr beneficios para su empresa, corre a ayudarla. Asimismo, cuando el Dios del Río queda liberado abrazará a su pequeña empleada dándole las gracias («Sen, he ganado una fortuna gracias a ti»). Es indiscutible que en todo esto subyace, su interés en su negocio, pero aun así, el que sea una jefa justa le aporta muchos más matices al personaje que la distancian de etiquetarla como una «tirana».

HERMANAS DIFERENTES

Si ahondamos en las diferencias simbólicas entre las dos hermanas, apreciaremos que a lo largo del filme se nos dan distintas pistas sobre este juego especular relacionado con la conciliación entre la vida familiar y laboral. En primer lugar, es evidente que los hogares de cada una expresan mucho sobre su personalidad: mientras que Yubāba ocupa el piso más alto de un enorme núcleo festivo y se rodea de riquezas y valiosas posesiones, Zeniba vive en una casa de un solo piso con flores en la puerta y rodeada de huertos.

Ya vimos que la altura de la vivienda representaba en el caso de Yubāba un símbolo de poder social y empresarial y, siguiendo con esa idea, resultaría muy representativo que Zeniba optara por una casa baja en la que no existen jerarquías de ningún tipo, ni lo existirá incluso cuando Sin Cara sea invitado a vivir con ella. Asimismo, la naturaleza (situada de manera representativa a la misma altura que su hogar) le ofrece sustento, ya que, mientras Yubāba se afana en acumular oro y riquezas, Zeniba parece cultivar sus propios alimentos y llevar una vida menos dependiente de sus posesiones y también de la magia. En efecto, a diferencia de su hermana, quien utiliza su poder continuamente con sus empleados, Zeniba parece hacer un uso más restringido de su magia, y solo la veremos cuando persigue a Haku para recuperar su valioso sello. Incluso en su breve aparición en su hogar la veremos realizar manualmente tareas cotidianas, como tejer el coletero para Chihiro.

LA RUPTURA DEL MANIQUEÍSMO

Un aspecto que resulta muy interesante en estos personajes no es solo que exista una dualidad entre ellas, sino que en sí mismas presentan también distintas caras y facetas, a modo de prisma. Esta impronta, tan habitual en la configuración de personajes de Hayao Miyazaki, dota a la caracterización de matices que permiten ampliar miras y difuminar las fronteras entre el Bien y el Mal, pues al director le gusta mostrar que nadie mantiene una misma actitud en todos los aspectos de su vida. En este sentido, Yubāba y Zeniba son un ejemplo de personajes redondos que sorprenden al espectador con sus actuaciones, especialmente Yubāba, quien cobra un mayor peso en la trama.

A pesar de su amenazante faceta como regente de la casa de baños, Yubāba extrae de sí misma su lado más tierno y cariñoso con su hijo Bō, a quien le dedica incontables caprichos, mimos e incluso sonoros besos. Ya hemos destacado que es capaz hasta de agradecer a Sen un trabajo bien hecho, pero, además, resultará sorprendente descubrir que sonreirá a la pequeña cuando esta abandone la casa de baños, libre tras haber superado la prueba que salvaría a sus padres. Esta sonrisa, apenas apreciable, nos ayuda a ver cómo Yubāba ha actuado como mentora de Chihiro, ayudándola a madurar con diferentes retos. No nos engañemos, la intención de la bruja nunca ha sido ayudar a Sen, pero eso no impide que no haya desarrollado cariño hacia ella y que, con su dureza implacable y su mal genio, haya motivado el autodescubrimiento y la madurez de la pequeña.

Por su parte, Zeniba actuará también como mentora y apoyo de Chihiro tras la llegada de esta a Fondo del Pantano, pero adquirirá una actitud maternal y cariñosa en la que no faltarán los dulces consejos y los regalos como el coletero que han tejido sus compañeros de viaje: Sin Cara, redimido, y unos transformados Bō y YūTori. A ella, además, le debemos citas memorables y estimulantes para que la niña no olvide su identidad y atesore sus recuerdos.

No obstante, no podemos olvidar que la misma Zeniba que invita a merendar a Chihiro y le dedica palabras amables fue la que amenazó a la pequeña con crueldad cuando perseguía a Haku («Si se lo cuentas a alguien te arrancaré la boca») y quien transformó como castigo a Bō, las kashira y YūTori.

De este modo, y haciéndonos eco de las palabras de Zeniba acerca del hecho de que ella y su hermana son «dos vertientes de un todo», podemos observar cómo ambas ejercen una influencia positiva sobre Chihiro más compleja que la categorización en «villano» o «auxiliar»43, pues una influye sobre la niña desde el cariño y el consejo, mientras que otra lo hará desde el establecimiento de duros retos. Así, ambas han realizado una labor parental que, junto a la que también desarrollarán Haku, Lin y Kamaji, ayudará a Chihiro a descubrir su potencial, superar retos y ganar confianza en sí misma.

KAMAJI

Kamaji es un anciano que trabaja en la sala de las calderas alimentando los fuegos de los baños y preparando las hierbas aromáticas para los distintos tratamientos. Su nombre en japonés es representativo de su identidad, pues literalmente significa «anciano (ji) de las calderas (kama)». Aunque su apariencia resulta siniestra en una primera impresión (no en vano su aspecto se asemeja al de una araña gigante con dos largas piernas y seis brazos) su carácter es comprensivo y amable, ya que es una de las figuras que ayuda a Chihiro a sobrevivir en la casa de baños sin apenas hacer preguntas.

Kamaji es un ser de pocas palabras y buen corazón que presta auxilio a los vagabundos y a aquellos a los que Yubāba rechaza. De hecho, cuando él mismo relata el pasado de Haku, le cuenta a Chihiro que el joven apareció, al igual que ella, suplicando por una oportunidad de entrar al servicio de Yubāba, lo que hace pensar que fue el anciano quien primero escuchó y ayudó al muchacho. Esta idea también justificaría que Haku enviara a Chihiro en su busca antes que a ningún otro lugar, pues sería consciente, por experiencia propia, de que Kamaji es una criatura en la que se puede confiar. De hecho, siempre se dirige a él llamándole «abuelo» (Ojii-san) y este parece ser la única figura de la casa de baños que a la que respeta y que no teme al distante aprendiz de la bruja.

EL DISEÑO DE KAMAJI

En un principio, Kamaji iba a ser diseñado como un anciano corriente, si bien la idea de dotarle de seis brazos que le representaran continuamente trabajando resultó muy atractiva, ya que de esta manera simbólicamente se reforzaría la idea de que representa a un trabajador incansable: gruñón y continuamente quejándose. El propio Hayao Miyazaki no ha dejado pasar la oportunidad, incluso, de identificarse con él en más de una ocasión44.

Al respecto de su diseño Cavallaro señala45 que se utilizó una técnica de ruptura de juntas por la que se exageran las articulaciones de hombros, codos, muñecas, caderas, rodillas y tobillos para dar al espectador la sensación de que el personaje está dotado de una gran flexibilidad, algo esencial en un personaje con sus características físicas.

KAMAJI Y TSUCHIGUMO

El parecido entre Kamaji y una araña es más que evidente por el número de miembros que posee y el modo que tiene de doblarlos y moverlos, por lo que podría definirse al personaje como el espíritu de uno de estos animales. Tal y como señala Noriko T. Reider citando a Merrily Baird, «Con la importación de las tradiciones chinas, los japoneses adoptaron la visión de la araña como un emblema de industrialización y habilidad»46, algo que se refleja adecuadamente en la diligente y constante capacidad de trabajo de Kamaji y sus ayudantes, los susuwatari.

Los espíritus de las arañas en Japón se denominan Tsuchigumo y generalmente se representan en las leyendas como figuras que desafían una autoridad establecida. Tal y como Reider añade, Yubāba equivaldría a la autoridad central en el mundo de El viaje de Chihiro, mientras que Kamaji se emparenta con un tsuchigumo que vive confinado en las profundidades del edificio, en el escalón social más bajo. Es cierto que nunca veremos en la película discutir al anciano con la bruja en un enfrentamiento directo, lo cual parece alejarse de la concepción rebelde de los tsuchigumo. No obstante, a lo largo del metraje no podemos negar que se nos dan algunas pistas de que Kamaji desaprueba algunas acciones de Yubāba, ante las que se revela: por ejemplo, indicando a Chihiro cómo conseguir trabajo y curando a Haku cuando la bruja ya había decidido deshacerse de él.

ESPÍRITU TRABAJADOR

En el primer encuentro de Kamaji con Chihiro, este parece distante con la pequeña, centrado únicamente en su trabajo y en dar órdenes a los pequeños susuwatari, bolas de hollín que transportan el carbón y cuyo diseño es similar a los makkuro kurosuke, los conejitos del polvo de Mi vecino Totoro.

Por lo que se deduce de las palabras de Kamaji, si estos no trabajan se acabarán convirtiendo en hollín, así que la insistencia de la niña en pedir trabajo le lleva a que finalmente el anciano le conteste que no necesita personal. En ese breve instante de fracaso, Chihiro observa cómo uno de los susuwatari queda sepultado por el carbón, por lo que decide ayudarle y transportar su carga. En una divertida e irónica escena Kamaji le grita «¡Termina lo que has empezado!». De este modo, el primer acercamiento de la niña al trabajo acaba siendo motivado por altruismo, humanidad y responsabilidad, aunque no alcance todo el agradecimiento y el reconocimiento que se esperaba47.

No obstante, a pesar de su aparente frialdad, Kamaji intercede en favor de la intrusa cuando la empleada Lin aparece y se aterroriza al verla. El anciano la identifica como su nieta, su protegida, por lo que le pide a Lin que la acompañe ante la bruja Yubāba. Ante su negativa, es capaz incluso de saber cómo persuadirla sobornándola con tritón asado, lo que nos muestra que Kamaji es un ser astuto, con experiencia y recursos.

LA COMPASIÓN DE LA ARAÑA

Posteriormente, Kamaji será un gran apoyo cuando Chihiro aterrice literalmente sobre él a lomos de un sangrante y malherido Haku. El anciano será testigo de cómo la niña libera a su amigo de la maldición que le controla y también le ayudará a cuidarle mientras permanece inconsciente, además de que le pondrá en antecedentes de cómo el muchacho llegó a la casa de baños desesperado por convertirse en aprendiz de la bruja. Kamaji, observador de la determinación de Chihiro por salvar a Haku y de la preocupación que este mostrará por ella cuando se despierte, es el único personaje, aun en su caracterización como espíritu, que es capaz de reconocer un sentimiento tan humano como poderoso: el amor, al que nombrará en dos ocasiones. En la primera Chihiro le promete a un inconsciente Haku que volverá para ayudarle y, ante la estupefacción de Lin, este no tiene más que recriminar a la cínica empleada: «¿No lo ves? Se llama amor». En la segunda ocasión será más rotundo («No se puede luchar contra el poder del amor»), pues descubrirá el verdadero nombre de Chihiro (a la que él conocía bajo la falsa identidad de «Sen») en labios del propio Haku, una prueba de que entre ellos existe un vínculo subyacente más fuerte que todo el castillo de mentiras y falsedad construido por Yubāba. Una discreta satisfacción parece entonces asomarse en la actitud del viejo de las calderas, en sintonía con la simbología de rebeldía contra la autoridad que predica su imagen de tsuchigumo.

Todos estos actos de compasión y reconocimiento del amor evidencian que, a pesar de su monstruoso aspecto, Kamaji en el fondo es consciente de los sentimientos humanos, que identifica y parece reconocer, e incluso sentir. Tal y como apunta Noriko T. Reider48, un ejemplo de esta humanidad y rebeldía se aprecia en el hecho de que haya guardado los tickets de tren durante cuarenta años, quizá con la esperanza de abandonar la casa de baños algún día. Sin embargo, independientemente del acto de generosidad que supone la entrega de su esperanza a Chihiro, Clements señala49 que el hecho de guardar durante ese tiempo los billetes puede representar una broma interna del estudio y del director y a sus cuatro décadas en el mundo de la animación.

SIN CARA

Sin Cara es un dios errante, un espíritu sin hogar ni personalidad que deambula por los alrededores de la casa de baños observando anhelante a aquellos que le ignoran al pasar. Su cuerpo oscuro y semitransparente únicamente alberga una máscara prácticamente inexpresiva, lo cual refuerza el significado de su nombre, puesto que en él no se aprecian rasgos faciales, más allá de una boca que surge de la oscuridad de su cuerpo únicamente cuando la abre. Este diseño y la máscara representan la soledad y la ausencia de identidad y criterio, lo cual se refuerza en su desesperación. Sin Cara es un caparazón vacío, ya que sus pensamientos, actitudes y acciones se definen a medida de los deseos de los seres que tiene a su alrededor.

Así, cuando la pequeña le deja entrar por error, la criatura buscará un modo de compensarla y agradecérselo para llenar su vacía soledad, aunque en su empeño se verá influenciado por la corrupción y los oscuros deseos de los empleados de la casa de baños.

LA CONCEPCIÓN DEL DIOS ERRANTE

En la primavera del año 2000, a falta de poco más de un año para la fecha acordada para que El viaje de Chihiro se estrenara en cines, el metraje ya superaba las tres horas. Toshio Suzuki se reunió entonces con Hayao Miyazaki y los directores de arte y animación y les propuso alargar la producción un año más si querían contar con un guion tan largo, pero el director se negó y, en lugar de eso, cambió gran parte de la trama tal y como se estaba desarrollando. De esta manera, cobró importancia el personaje de Sin Cara, cuya inclusión fue sugerida por Suzuki a raíz de una idea del director de arte Yōji Takeshige y un boceto descartado. Al parecer, Hayao Miyazaki no había reparado antes en ese personaje hasta que lo vio en uno de los storyboards y decidió darle un rol importante «de mirón». Cuentan que Suzuki solía comentar que era el álter ego de Miyazaki, pero, bromas aparte, el director piensa y mantiene que hay un poco de él en todo el mundo, pues siempre hay personas o momentos en los que se carece de identidad y sentido de uno mismo.

EL DISEÑO DE SIN CARA

El diseño de Sin Cara buscaba en un principio la expresividad máxima que se le pudiera otorgar, algo que resultaba complicado por las propias características del personaje, que pasa totalmente desapercibido para todos los habitantes de la casa de baños. Tras barajar el que careciera de expresión completamente al más puro estilo de las máscaras del teatro Nō50, Masashi Andō al final decidió dotarle de ligeros mohínes de sonrisa o decepción, que se pueden apreciar en la escena en la que le ofrece oro a Chihiro o cuando esta le rechaza y abandona la estancia para buscar a Haku. Noriko T. Reider51, resalta esta primera inspiración en las máscaras de dicho teatro como referencia a la inexcrutabilidad del personaje, pues este elemento puede servir tanto para ocultar como para disfrazar la propia realidad, asociándose así con la identidad difusa del personaje. Por otra parte, en un curioso juego de contrastes, la máscara de Sin Cara resulta a la vez llamativa pero ominosa. El hecho de que adquiriera la personalidad de aquellos a quienes engullía fue también una decisión posterior, gracias a la cual la criatura parecería más humana y atrayente. Para trabajar con él los departamentos de fotografía, animación digital y arte tuvieron que coordinarse estrechamente, pues primeramente era dibujado en papel por uno de los animadores y, a continuación, el departamento de fotografía procesaba los elementos de su cuerpo por separado para que resultara más fácil combinarlos.

ANSIEDAD Y SOLEDAD

La primera vez que Sin Cara aparece lo hace en el puente que conecta el distrito de restaurantes con la casa de baños. Quieto, como una sombra detenida a medio camino entre un lugar y otro, sabe que no será aceptado en ninguna parte y que no puede comunicarse con nadie a menos que sea con una voz que no es la suya, la de aquellos que engulle y de los que obtiene parte de sus características físicas, pero también sus más oscuros deseos. Tal y como se refleja en el poema que Hayao Miyazaki le escribió a Joe Hisaishi para concebir su tema musical52, Sin Cara está desesperadamente solo y ansía tanto tener amigos como encontrar un rol que cumplir. Su concepción parte en su totalidad de la imaginación de Hayao Miyazaki, pues, a diferencia de otros muchos en la galería de dioses representados en la película, no presenta ningún equivalente en el folclore japonés, pero sí es un reflejo social y actual de la insatisfacción emocional. Así, como el propio director declara53:

«Me gustaba la idea de un dios errante que no tiene casa. No figura en el folclore japonés. De hecho Sin Cara representa el Japón contemporáneo porque mucha gente cree que el dinero le hará feliz. Pero cuando Sin Cara les da oro a los personajes de la película, ¿les hace felices?».

LA CORRUPCIÓN DE LA CASA DE BAÑOS

Sin Cara es, sin duda, el personaje más enigmático y peculiar de El viaje de Chihiro, a pesar de que su función principal es la de contrastar e iluminar la presencia y valía de Chihiro como su mayor reto, hasta el punto de que el personaje se suele identificar en algunas ocasiones como símbolo representativo de la película. La primera vez que interactúan, Chihiro le ve en el patio bajo la lluvia, por lo que le dedica unas palabras amables y le deja un hueco para entrar. A partir de entonces, él tratará de agradarla ofreciéndole lo que más necesita, que en ese momento son los baños de hierbas adecuados para llenar la bañera grande que Lin y ella están limpiando. La insistencia del espíritu es tan evidente como su decepción cuando la pequeña acaba por rechazar, confundida, todos los regalos.

Esa noche, en la oscuridad, Sin Cara atrapa a un descuidado Rana tentándolo con oro. Al devorar al incauto y avaricioso espíritu asume su forma, sus ancas y su voz. Es lógico pensar que Sin Cara necesitara engullir a alguien enseguida para poder comunicarse y, tal y como señala Chen54, desde el punto de vista del guion, la primera víctima fuera Rana, ya que esto posibilita al espectador que se aprecie de forma clara cómo Sin Cara adquiere su forma, algo que resultaría inapreciable si hubiera engullido a otros empleados antropomórficos. Hayao Miyazaki aprovecha esta escena, como el resto de las protagonizadas por Sin Cara hasta su huida de la casa de baños, para realizar una crítica social a la avaricia desmedida a través de un personaje que representa la más absoluta soledad. Para sentirse integrado y acompañado, disfraza su necesidad de una exagerada codicia, que, como bien apreciará Chihiro, se acrecienta en el entorno que le corrompe («Solo es malo en la casa de baños»), probablemente debido a la influencia negativa que sobre él tienen los empleados que devora, avariciosos y deseosos de su oro. Todos ellos sacrifican su sueño y su dignidad por alabarle y agasajarle con falsedad e incluso preparan un desfile exageradamente ostentoso y ridículo para suplicárselo. Sin Cara, sin embargo, sigue devorando manjares y sigue alimentándose de las alabanzas, pero su avidez no hace más que probar su insatisfacción en una representación que Miyazaki extrapola como

crítica al mundo moderno actual, un mundo con un continuo deseo de posesiones y una pobreza emocional cada vez mayor.

Incluso Sin Cara debe percatarse de que no es feliz y no está llenando el vacío que siente, el cual focaliza en Sen (Chihiro) la primera criatura que le dedicó un gesto amable y desinteresado. Es, por tanto, muy representativo que cuando detenga el desfile para ofrecerle oro a ella delante de todos gima por un momento utilizando su propia voz. Sin embargo, Chihiro ve más allá y prioriza las relaciones humanas que debe proteger, en este caso a Haku, por lo que rechaza el ofrecimiento una vez más, en esta ocasión señalando: «No quiero, no lo necesito». Así, la negativa de la pequeña no hace más que acrecentar la ira y descontrol de Sin Cara hasta convertirlo en un monstruo de aspecto desagradable55.

Chihiro se enfrentará a él con la serenidad y la franqueza que afloran de su modo de ser de manera natural. Ante sus amenazas y su desesperación, la pequeña optará entonces por alimentarle con la segunda mitad del pastel de hierbas en un generoso gesto («Lo guardaba para mis padres, pero puedes comértelo. Te lo doy») con el que también se evidencia que ha aprendido a asumir la responsabilidad de sus actos y quiere hacerse cargo de la situación. La animación de esta escena es realista y sensorial al expresar con detalle la repulsión que suscita la purga que vive Sin Cara cuando vomita y expulsa todo el mal que habitaba en su interior. A continuación, la frenética y violenta persecución que sufre Chihiro hasta que Sin Cara consigue purificarse resulta una secuencia trepidante y siniestra, muy del gusto de Hayao Miyazaki, como ya nos ofreciera en la persecución de Nago al príncipe Ashitaka en La princesa Mononoke.

REDENCIÓN

En este punto resulta interesante resaltar cómo Chihiro, la humana ajena a ese mundo, la hija de una generación mimada y carente de valores emocionales y espirituales, es la única que ejerce de elemento purificador hasta en tres ocasiones. En primer lugar, descubriendo el mal que empañaba al Dios del Río y eliminándolo, mientras que en segundo y tercer lugar utilizando el pastel de hierbas bien para liberar a Haku del hechizo que le hería y le controlaba, bien para motivar que Sin Cara expulse todo el mal y la avaricia que lo consumía. Esta criatura, en deuda con la pequeña, volverá para seguir sus pasos, aunque esta vez no con una desmedida necesidad de agrado, sino con una compañía tácita y arrepentida, a lo que ella le acogerá como compañero de viaje con una tierna e inocente recomendación.

A través de este pequeño viaje el desdichado dios descubrirá la esperanza y la sensación de pertenencia a su propio mundo, pues la bruja Zeniba decidirá adoptarlo como ayudante, una redención que, según palabras de Hayao Miyazaki, fue celebrada por pequeños espectadores56:

«Recibí una carta de un niño que me explicaba que estaba muy triste porque Sin Cara no tenía adónde ir. Me contó que lloró de alivio cuando Chihiro le permitió acompañarla en el tren».

LIN

Lin es una joven empleada de la casa de baños que recibe a regañadientes la tarea de supervisar a Sen en su trabajo, aunque previamente la había ayudado a acceder al despacho de Yubāba por petición del anciano Kamaji.

La dualidad de su carácter y sus actitudes son también un perfecto ejemplo de ese juego especular que Hayao Miyazaki mantiene durante toda la película: en ocasiones Lin es amable y cariñosa con Sen cuando esta necesita apoyo, pero en otras pierde la paciencia, la menosprecia y la trata con dureza y descaro. Al fin y al cabo, el objetivo que se pretende con esta caracterización, lejos de confundir, es la de mostrar las complejas dobles facetas del ser humano: se puede tener mal genio pero humanidad; querer aparentar dureza ante los demás o en distintos entornos, pero aun así mostrarse compasivo en la intimidad.

En más de una ocasión existe la sensación de que Lin cambia muy rápidamente de parecer, si bien se puede observar que su carácter descarado y fuerte suele ser característico de los momentos en los que se encuentra inmersa en el trabajo y especialmente cuando tiene que tratar con los hombres-rana capataces. A pesar de que no es un personaje con una gran repercusión, es interesante su rol de mujer mayor que apoya y ayuda a la protagonista en su camino a la supervicencia. Esta función se encuentra presente también en el personaje de Úrsula en Nicky, la aprendiz de bruja (1989), quien presta auxilio y consejo a la pequeña Nicky cuando se siente desanimada y confundida. Al igual que Kamaji y Haku, Lin representaría el tercer vértice en el triángulo que forman los tres personajes que muestran un cariño y una preocupación parental y familiar por Chihiro. Si Kamaji se retrataría como «un abuelo», Lin equivaldría a una «hermana mayor» para la recién llegada, de quien se burla pero a la que apoya y acaba respetando.

EL DISEÑO DE LIN

En el diseño de Lin, Hayao Miyazaki y Masashi Andō tuvieron discrepancias. El director continuamente apostaba por ocultar sus formas femeninas, aplanarle el pecho y darle una apariencia más masculina. Sin embargo, puesto que su forma de ser ya casaba poco con la feminidad y el recato de otras habitantes de la casa de baños, Masashi Andō era partidario de aportar un poco más de contraste y feminizarla un poco más de lo que pretendía el director, así pues no debe sorprendernos encontrar bocetos iniciales del personaje con las pestañas más largas y las curvas un poco más pronunciadas. Según The Art of Spirited Away, Lin, además, se concibió como un espíritu de una comadreja o un zorro blanco, lo cual vendría definido por sus ojos y rasgos particularmente alargados. De hecho, según palabras del propio Masashi Andō,57 fue Hayao Miyazaki quien decidió alargarle su rostro.

LIN Y SEN

Lin conocerá a Chihiro en la sala de las calderas con Kamaji, por quien se dejará convencer para ayudarla a acceder a las estancias superiores del edificio, no de manera altruista, sino a cambio de un asado. En estos primeros momentos Lin se muestra tensa y tirante («¡Sígueme, niña! [...] ¿Quieres quedarte sin nariz?») con la humana, e incluso muestra desagrado hacia sus compañeros cuando recibe el encargo de ocuparse de ella. No obstante, en cuanto se queda a solas con ella le mostrará apoyo y disposición a ayudarla en su nueva etapa («Eras tan torpe que me tenías preocupada»), ayudándola a encontrar un uniforme y acariciándola cuando se marea. Tal y como señalamos, Lin suele mantener un rostro gruñón e inconformista en su entorno laboral y ante sus superiores para sobrevivir, pero eso no la exime de ser compasiva y dulce con un ser más indefenso que ella.

Sin embargo, si hay otro rasgo muy característico de Lin es lo observadora, resolutiva y pragmática que resulta, algo que demuestra en su trabajo. Cuando Sen y ella han de encargarse de las dificultades impuestas al limpiar la bañera grande, enseguida Lin es capaz de dar con una solución práctica y eficaz al llenarla de un turbio baño de hierbas: «Con un agua tan turbia nadie podrá ver el lodo», le dirá a Sen con una sonrisa pícara. Una vez que la niña supera con éxito su prueba lo celebrará con ella y ambas compartirán una de las escenas con más carga mística y estética de la película a pesar de su brevedad: mientras sus compañeras duermen, las dos cenan en la terraza mirando el inmenso océano. Es en este momento cuando podemos atisbar por un instante unas trazas de las inquietudes y los sueños de Lin, («Te aseguro que algún día iré a esa ciudad. Te aseguró que voy a salir de aquí») de quien se ignora cómo acabó trabajando en la casa de baños y cuál era su vida antes de aquello, algo que Hayao Miyazaki no nos desvela en ningún momento. Al fin y al cabo, la importancia de Lin viene dada simplemente como apoyo de Sen a su integración.

Asimismo, su lógica y su carácter práctico son también evidentes en un breve

intercambio que nos desvela lo acostumbrada que está a vivir en ese mundo, ya que, ante la sorpresa de Chihiro por encontrar un inmenso océano a sus pies, ella únicamente señalará: «¿Qué esperabas con tanta lluvia?».

Esta mística escena le otorga a Chihiro la tranquilidad de lo más parecido a una amiga que tiene en aquel lugar y anticipa con la música la futura escena del viaje en tren, la última antes del desenlace de la película en la que Lin prestará su ayuda a la niña. Cuando Sin Cara se descontrola, Lin será la encargada de avisar a Sen del peligro, puesto que la pequeña había estado ajena al conflicto tratando de salvar a Haku de una muerte segura. Su función aquí es de mensajera, pero resulta también muy llamativo un breve intercambio de palabras en el que expresa su sorpresa ante Kamaji cuando se percata del estado herido de Haku y de la implicación de Chihiro en su protección. Una de las líneas más elocuentes a la par que breves de toda la película asoman entonces por los labios del anciano de las calderas: «¿No lo ves? Se llama amor». Amor. Un concepto que no parece muy familiar en el día a día de Lin, pero que igualmente se manifiesta cuando ella misma ayuda a Chihiro a llegar a la estación de tren a tiempo y cuando, con aire maternal, emplea todo su fuerte carácter en amenazar a Sin Cara («¡Si te atreves a tocar a esa niña me las pagarás!»). Y esta vez no han hecho falta asados que la convenzan. Esta vez es consciente de que aprecia y respeta a la pequeña niña humana a la que menospreciaba.

YUKO Y AKIO OGINO

Akio y Yuko Ogino, los padres de Chihiro, se embarcan en una mudanza a una nueva ciudad sin percatarse de que el cambio resulta duro para su hija, a quien ignoran incluso cuando la pequeña tiene un presentimiento sobre el extraño parque temático en el que han decidido parar para comer. Fruto de esa actuación, así como de su soberbia y su falta de empatía, resultan presos de un hechizo que los transforma en cerdos. En el breve retrato que percibimos de Akio y Yuko vemos que ignoran los sentimientos de su hija, la tratan con condescendencia y le dan constantes órdenes sin escucharla e imponiendo sus caprichos, lo cual es un firme reflejo de la actitud egoísta que también muestra su hija al principio del filme.

Hayao Miyazaki considera que existen muchos padres de este estilo, a diferencia de los de Nicky (Nicky, la aprendiz de bruja), por ejemplo, a los que retrató como amables y comprensivos, confiados en el potencial y las capacidades de su hija. Su idea para con los padres de Chihiro era retratar un matrimonio esnob con una excesiva dependencia y confianza de sus posesiones materiales, confiados y ajenos a ver más allá de lo que su dinero puede facilitarles. Hijos de una generación en bonanza económica, poseen un bagaje espiritual pobre y unas miras muy estrechas, características por las que ofenden con mucha facilidad a los habitantes del otro mundo y resultan unas presas fáciles de capturar.

EL DISEÑO DE AKIO Y YUKO

Al igual que Chihiro, su padre, Akio Ogino, no está basado en un modelo en particular, si bien Masashi Andō se fijó en el amigo de Hayao Miyazaki, el padre de la niña que inspiró a Chihiro, y le dotó de una complexión un poco más regordeta que le hacía parecer más mayor de la cuenta. Asimismo, al igual que él, contaba con un apetito voraz, hecho que su propia mujer reconoció58 en la película como característico de su esposo, así como el hecho de perderse al conducir. Como el propio animador señala, le dotó también de una personalidad audaz, inconsciente e irresponsable, algo que, tal y como reconoció, no es muy habitual entre los personajes de las películas de Hayao Miyazaki, que tienden a ser más razonables.

Por otra parte, la madre, Yuko, es un tipo de personaje muy atípico en la filmografía del director. Contemporánea, fría y superficial, suele contrastar con las madres que Hayao Miyazaki suele reflejar en sus películas, más dulces y comprensivas como Lisa (Ponyo en el acantilado) o la señora Kusakabe (Mi vecino Totoro). Aunque Hayao Miyazaki la ilustró aún más superficial y preocupada por su aspecto, con un maquillaje excesivamente llamativo y el pelo con permanente, Andō decidió suavizar estos rasgos para que no pareciera mayor, sino moderna. Al parecer está inspirada en una empleada de Studio Ghibli, de quien se tomó el detalle de que levante y sostenga el codo en alto mientras come.

LA MALDICIÓN DEL CONSUMISMO

La falta de empatía con su hija es evidente desde el inicio de la película, cuando se dirigen a ella con entusiasmo por la mudanza sin reparar en su actitud apesadumbrada y en las numerosas muestras de llamada de atención que da («El primer ramo que me regalan es un ramo de despedida, ¡qué triste!»). Al llegar a la entrada del túnel por accidente, incluso protagonizan una singular lucha de poder cuando insisten en entrar y cruzarlo pero Chihiro se niega con una actitud muy tajante («¡¡No, yo no quiero ir!!»), a lo que la solución para sus padres es ignorarla e incluso optar por dejarla sola si es necesario («Espéranos junto al coche»). Desde este momento, la niña no dejará de insistir en dar media vuelta y regresar al vehículo, alerta y consciente de una sensación de peligro que sus padres no alcanzan a ver, soberbios y centrados únicamente en su propio interés. Chihiro, sin embargo, tiene aún una sensibilidad infantil especial que la conecta con la naturaleza y el Más allá, por lo que es capaz de percibir la amenaza de lo sagrado.

La realidad de Akio y Yuko, por el contrario, es más reducida y principalmente enfocada a los bienes materiales que poseen, su principal garantía de seguridad ante todo. De hecho, cuando Chihiro le señala a su padre su preocupación por si se han perdido, su respuesta es: «Tranquila, vamos en un 4x4», mientras que, cuando se sientan a comer en el distrito de restaurantes abandonado, Akio, piensa que cualquier inconveniencia se podrá solucionar con dinero («No te preocupes. Tu padre está aquí, tengo tarjetas de crédito y efectivo»).

Akio y Yuko son, para Miyazaki, esnobs, y como tal, no son conscientes de que el mundo posee mucha más belleza que la que perciben sus ojos, así como muchas dificultades que no podrán contrarrestar con la protección de sus posesiones, sino con la riqueza de su alma.

Narrativamente, la transformación del matrimonio en cerdos es un paso necesario para que Chihiro tome las riendas y sea su propia heroína enmendando la negligencia de sus padres, castigados por su avaricia. Hayao Miyazaki mantiene que los niños no suelen ser conscientes de su verdadero potencial generalmente por agobio e insistencia de sus progenitores, quienes ansían que sean felices en la medida de lo posible. Para él, la antigua cita japonesa que reza «Los niños crecen incluso sin padres» podría modificarse por «Los niños crecen a pesar de sus padres», principal yugo del potencial oculto de los niños, aun con la mejor intención. De esta forma, como mantenemos en diferentes ocasiones a lo largo de este libro, la aventura de Chihiro no es tanto un viaje iniciático como un viaje de autodescubrimiento y autorreconocimiento de sus capacidades, pues ella aprende a extraer de su interior su verdadera fuerza una vez que las condiciones se oscurecen y requieren de su capacidad de adaptación para sobrevivir. Así, el que se sitúe a Chihiro en un ambiente hostil donde es preciso trabajar duro para sobrevivir será determinante para que la pequeña sea consciente de su responsabilidad, valor y generosidad, unos valores latentes en su interior que quedaban ensombrecidos por el egoísmo de sus padres.

LA INCÓGNITA DE LA TRANSFORMACIÓN

Cuando Hayao Miyazaki ideó que Akio y Yuko se transformaran en cerdos no pretendía que resultara una ironía, aunque realmente los considerara unos personajes engreídos como estos animales, con los que, según el director59, los humanos compartimos tanto fortalezas como debilidades. Una vez que se rompe el hechizo, el matrimonio se reencuentra con su hija y actúan como si nada hubiera pasado, puesto que el tiempo no ha hecho mella en ellos, aunque sí a su alrededor, como sucede en los casos de kamikakushi (véase capítulo 6). No recuerdan nada de lo sucedido, aunque no parecen tampoco desorientados, lo cual motiva a pensar que la experiencia no ha sido de ninguna forma constructiva para ellos, mientras que sí lo ha sido para Chihiro.

En 2016, tras quince años desde el estreno de la película, varios medios se hicieron eco60 de una carta que Studio Ghibli remitía a un fan que le había preguntado en redes sociales acerca de cómo es posible que Chihiro resolviera acertadamente la prueba final por la que debía reconocer a sus padres de entre una piara de cerdos. En dicha carta se explicó que, como ya hemos señalado, la transformación en cerdos simboliza la avaricia que consume al ser humano, y que para Hayao Miyazaki se trataba de una metáfora de una generación de personas que se «transformaron en cerdos» durante la burbuja económica de Japón en los años ochenta y todavía ni siquiera son conscientes de que lo son. Se trata de una transformación que no solo se aplica a un mundo de fantasía, y que puede afectar tanto al cuerpo como al alma.

En dicha carta también se señala que Chihiro es capaz de ver que sus padres no se encuentran entre la piara de cerdos que Yubāba le muestra porque la niña ha sido capaz de adquirir ciertas habilidades especiales en el mundo de los espíritus, habilidades que se relacionan con una «energía vital» que amplía nuestra visión del mundo una vez que hemos superado dificultades, algo que todos los humanos adquirimos de manera natural. De esta forma se incide una vez más en

que el objetivo de la película no es mostrar a una joven y bella heroína, sino a una niña insegura que aprende e interioriza esa «energía vital» afrontando temores y desafíos. Hayao Miyazaki nunca antes había querido explicar el motivo de una manera lógica, pues se había limitado a señalar que, tras todas sus experiencias vividas, Chihiro simplemente podía ver que sus padres no estaban allí. Era una lección de vida adquirida y no era necesario saber más, pues, al fin y al cabo, vivir es conocer, y la experiencia que ha tenido le ha dado un conocimiento especial de su entorno.

BŌ

Bō es el malcriado bebé gigante hijo de la bruja Yubāba, un niño sobreprotegido por su madre y encerrado en su dormitorio ajeno al mundo exterior. Está acostumbrado a que satisfagan todos sus deseos y se muestra temeroso de salir al exterior por miedo a contagiarse de alguna enfermedad, pero un desafortunado encuentro con Chihiro y Zeniba le transformará en un pequeño y regordete ratón que acompañará a la niña en parte de sus aventuras, aportando un toque de frescura y ligereza al argumento. Junto a él, normalmente vigilante se encuentra YūTori, una arpía que actúa como los ojos vigilantes de Yubāba, y que también será transformada en un pequeño pajarillo, un compañero más de viaje para Chihiro. YūTori frecuentemente acompaña a la bruja cuando esta suele adquirir la apariencia de un enorme pájaro-arpía para salir del mundo de los espíritus y abandonar, con la luz del día, la casa de baños.

EL DISEÑO DE BŌ

Según el libro de arte oficial de la película61, Bō tenía un aspecto grotesco la primera vez que se le dibujó, pues iba a presentar características de niño y adulto a la vez, pero pronto se modificó en un estadio temprano de los storyboards y se le dio la apariencia de bebé con la que se le acabó caracterizando. Por su parte, al principio, el equipo hablaba de YūTori como si se tratara de una ramificación de la propia Yubāba, aunque al final acabó siendo una criatura independiente que indistintamente acompaña a la bruja, vigila al pequeño Bō o permanece alerta ante posibles amenazas o intrusiones.

LA RECLUSIÓN DEL BEBÉ

La primera impresión que Chihiro se lleva de Bō tiene lugar mientras la pequeña, aterrorizada, está pidiendo trabajo en el despacho de Yubāba. En uno de los momentos de mayor tensión, la bruja es interrumpida por los escandalosos llantos de su hijo, quien rompe la puerta de la sala con su enorme pie. La niña no verá nada más de ese personaje en ese momento, pero su presencia queda anticipada para cobrar una mayor importancia más adelante en el desarrollo del filme. Así, una vez que Chihiro emprende la búsqueda de Haku, a quien ha visto estrellarse herido contra las dependencias de Yubāba, acaba por accidente en el ostentoso dormitorio del bebé, acolchado, colorido y atestado de juguetes y cojines por todas partes62.

La situación de Bō, temeroso del exterior y acostumbrado a que se cumplan todos y cada uno de sus deseos, es criticada por Hayao Miyazaki como un paralelismo con los hikikomoris63 y con la sobreprotección a la que muchos padres someten a sus hijos en la sociedad actual, evitándoles así las dificultades e impidiendo que se desarrollen. Yubāba es muy estricta con sus empleados, pero sobreprotectora con su bebé, al que mantiene confinado en un entorno a prueba de gérmenes para que no se enferme. Tan excesiva es esta protección que, cuando Chihiro intenta huir, Bō la retiene para que se quede a jugar con él por miedo a enfermar si sale al exterior, a lo que la niña le contesta con una sentencia rotunda que parece pronunciada por el propio Miyazaki: «Quedarte aquí es lo que hará que te enfermes». Al fin y al cabo, además de apostar por el desarrollo del potencial de los niños, el director siempre ha destacado en sus películas los beneficios de que estos jueguen en el campo y exploren la naturaleza.

BŌ Y KINTARO

Como ya señalamos anteriormente, la investigadora Noriko T. Reider establece un paralelismo entre Yubāba y Yamauba, la bruja de las montañas. Esta criatura temible aparece retratada en algunas historias con la característica de la maternidad al reflejarla como madre de un niño gigante de hercúlea fuerza llamado Kintaro, lo cual podría relacionarse con Yubāba y su hijo. En El viaje de Chihiro, Bō, al igual que Kintaro, lleva un harakake (un delantal rojo con un kanji escrito en él) y también parece poseer una fuerza inusual, puesto que amenaza con romper el brazo de Chihiro fácilmente.

UN AMIGO INESPERADO

Cuando los llantos de Bō acaban por mermar la seguridad de Chihiro y un inconsciente Haku, su tía, Zeniba, aparece en forma de holograma para tranquilizar al pequeño. «¿No eres capaz de distinguirme ni de tu propia madre?», le dirá la bruja antes de convertirlo en un ratón. Al fin y al cabo, Bō aún no se ha enfrentado al mundo exterior y, como los padres de Chihiro y muchos de los habitantes de ese mundo, tiene una visión sesgada de la vida. Su posterior enfrentamiento a Sin Cara junto a Chihiro, así como su viaje a Fondo del Pantano en forma de ratón le darán una madurez con la que sentar las bases para aprender a valerse por sí mismo y afrontar sus miedos, algo que supone un proceso paralelo al experimentado por Chihiro durante toda su aventura.

Así, Bō y YūTori serán unos repentinos compañeros de viaje para la niña que ofrecerán algunos planos tiernos y humorísticos, como el que protagonizan al imitar a Chihiro delante de los susuwatari de Kamaji. Una sorprendente amistad que, como señala Andrew Osmond64, resulta efectiva en la trama de la película precisamente por su carácter inesperado. Por otra parte, también seremos testigos de actos de valor e independencia del mimado bebé gigante bajo su forma de ratón, como el instante en el que procura una dentellada a un amenazante Sin Cara o como el momento en el que rechaza la ayuda de Chihiro para caminar solo. También será capaz de aprender el valor de la compañía y el cariño, puesto que, junto a YūTori, dormirá entre las manos de la niña y le tejerá un mágico coletero que supondrá el único recuerdo material que ella conserve de su aventura. Igualmente, en cuanto a la importancia que para Chihiro tienen estos dos pequeños animales, hay que señalar que representan una muestra más de madurez, ya que con ellos la niña experimenta lo que supone hacerse cargo de seres más indefensos que ella, así como a sentirse responsable de su cuidado.

Tal y como señala Zeniba, el hechizo que pesaba sobre YūTori y Bō se deshizo tiempo antes de que llegaran a su hogar en Fondo del Pantano, por lo que solo depende de su voluntad el recobrar su auténtica forma o no. El bebé se deshará de su apariencia de ratón únicamente ya de vuelta con su madre, a la que recibirá muy cambiado para su asombro («Bebé, ¿desde cuándo te sostienes en pie tú solo?»). De pie y sonriente, Bō expresa su cariño hacia Chihiro de una forma tan infantil como tierna en una criatura que ha aprendido a amar y a vivir: «Si haces llorar a Sen no te querré más, Baba». Por su parte, YūTori no recuperará su forma original ni siquiera ante Yubāba, lo que hace pensar que la grotesca arpía acaba sintiéndose más a gusto en su nuevo cuerpo, ya que, como le sucede a muchos personajes del universo de Hayao Miyazaki, un cambio interno y psicológico suele manifestarse en secuelas físicas, como le sucede a Sophie en El castillo ambulante o a Marco en Porco Rosso.

湯屋

23 Cavallaro, D. (2006), The anime art of Hayao Miyazaki. Jefferson: Mcfarland, p. 134.

24 Miyazaki, H (2003), «Chihiro's Mysterious Town, the aim of this film», en Studio Ghibli, The Art of Miyazaki's Spirited Away. San Francisco: Viz Media, p.15. Traducción de la autora.

25 Documental The Making of Spirited Away.

26 Curiosamente coincidiendo con la caracterización de Lina, del libro The marvelous village veiled in mist, fuente de inspiración de la película en muchos aspectos, como resaltaremos en el Capítulo 7.

27 Mes, T. op. cit.

28 Algo que se reproduce simbólicamente en la película cuando Chihiro, corriendo por las dependencias de Yubāba, se ve reflejada en muchos espejos que multiplican su imagen.

29 Al final de la película Chihiro muestra una expresión muy decidida y madura mientras observa el túnel. Ai Kagawa afirmó que fue decisión del equipo utilizar el plano subjetivo para cerrar la película.

30 Ibíd.

31 Suzuki, T. (2011), Dans le Studio Ghibli. Travailler en s'amusant. Bruselas: Kana, p. 65.

32 Osmond, A., op. cit., p. 61.

33 Studio Ghibli (2003), The Art of Miyazaki's Spirited Away. San Francisco: Viz Media, p.84. Traducción de la autora.

34 Cavallaro, D. (2006), The anime art of Hayao Miyazaki. Jefferson: Mcfarland, p. 145.

35 Cuando Haku recupera su nombre pierde su cuerpo de dragón en ese mismo momento, lo cual ha llevado a investigadores como Chen a señalar que el contrato con Yubāba implicaba que nunca podría tener forma humana fuera de los límites de la casa de baños.

36 Boyd, J. W, y Nishimura, T. (2004), «Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film Spirited Away» en The Journal of Religion and Film Vol. 8, No.2, octubre 2004. Omaha: University of Nebraska, p. 5. T. Reider, N., op. cit, p. 17.

37 T. Reider, N., op. cit, p. 17.

38 Ibíd, p. 11

39 Este fue el proyecto previo a El viaje de Chihiro. Finalmente resultó cancelado

40 Studio Ghibli (2003), op. cit., p.104.

41 En un principio, Miyazaki propuso que se distinguiera a las hermanas por el número de anillos que llevaran, pero resultaba muy confuso con tan poco tiempo de margen, por lo que la idea fue descartada.

42 Nota de prensa, op. cit., p.17.

43 Para un estudio en profundidad sobre los personajes de la filmografía de Hayao Miyazaki y sus funciones se recomienda la lectura de Montero Plata, L. (2012), «La problemática de la personalidad», El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

44 Nota de prensa, op. cit., p. 16.

45 Cavallaro, D., op. cit., p. 142.

46 Baird, Merrily C. (2001), Symbols of Japan: Thematic Motifs in Art and Design. Nueva York: Rizzoli International Publications. citado en T. Reider, N. op. cit.

47 El mensaje de que no es preciso depender del reconocimiento externo para gozar de satisfacción personal en el trabajo es descrito también en Nicky, la aprendiz de bruja, cuando la pequeña, tras haber luchado por entregar un paquete a tiempo bajo la lluvia, ve cómo este es despreciado por su dueña.

48 T. Reider, N. op. cit. p. 16.

49 Citado en Osmond, A. op. cit., p. 95

50 El teatro Nō es una manifestación dramática japonesa que conoció su apogeo en el siglo XVII y es conocido por su austeridad, lirismo y el uso de máscaras. Para conocer la relación que guarda narrativa y estéticamente con El viaje de Chihiro recomendamos la lectura de Montero Plata, L. (2012), «La reformulación del folclore», El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

51 T. Reider, N. op. cit. p. 19.

52 Véase capítulo 6.

54 Chen, Jerry (2003), «From Ashes to Stone: Development of Chihiro in Spirited Away», p. 7. Disponible en http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/JerryChen_Ashes.pdf

53 Nota de prensa, op. cit. p. 15.

55 De hecho, en la versión original Lin lo llamará bakemono, haciendo referencia a que se trata de una criatura con la capacidad de cambiar de forma.

56 Nota de prensa, op. cit. p. 16

57 Studio Ghibli, op. cit, p.120.

58 Ibíd, p.56.

59 Mes, T. op. cit.

60 Visto en http://en.rocketnews24.com/2016/07/14/studio-ghibli-letter-sheds-new-light-on-spirited-away-mysteries/

61 Studio Ghibli, op. cit. p. 146.

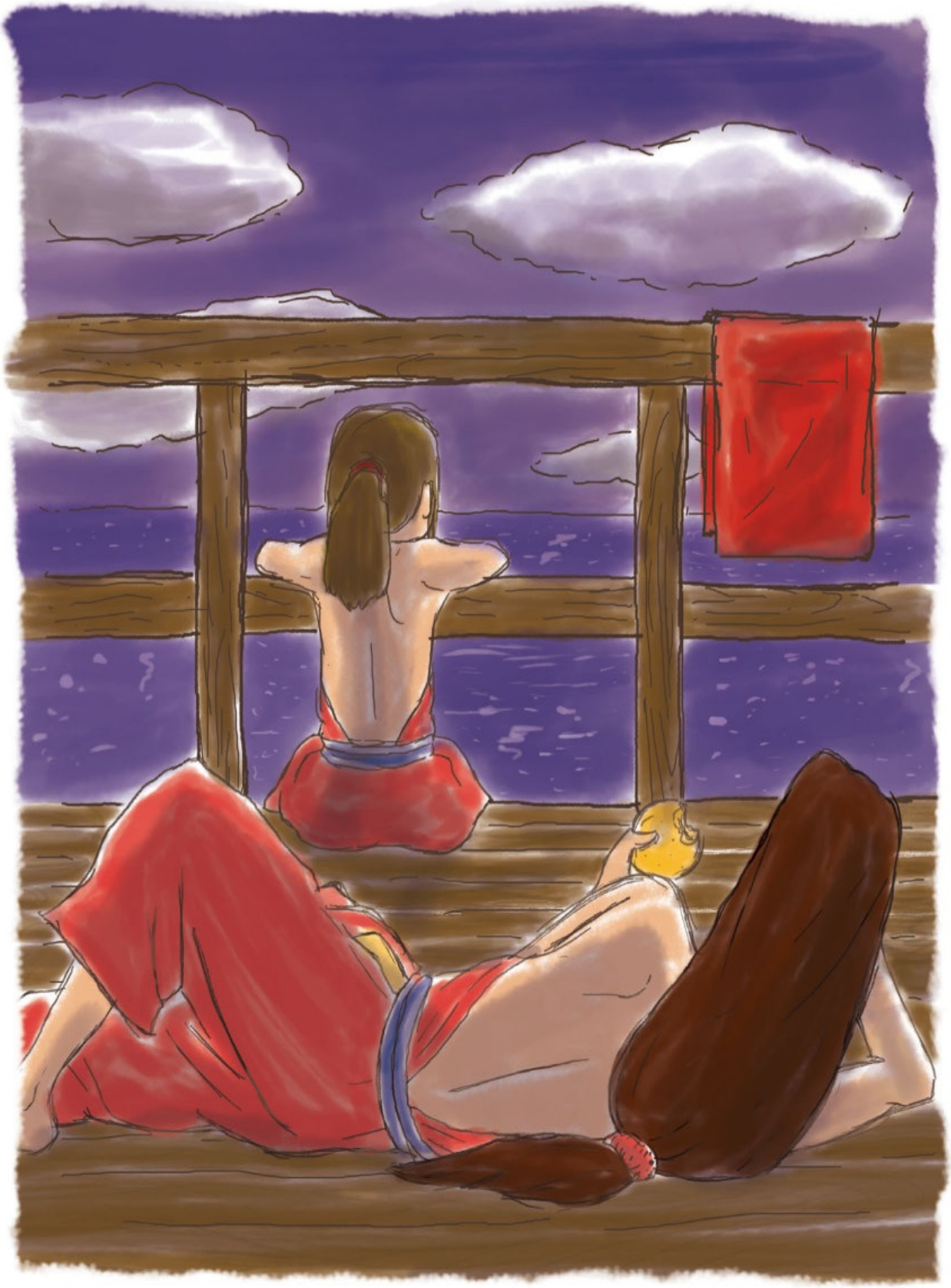
62 Este cuarto, y en particular la cambiante lámpara del techo, comparte referencias de diseño con la de la habitación de Clarisse de El castillo de Cagliostro, la primera película dirigida por Hayao Miyazaki en 1978, y con el techo de la sala Saturn Theatre en el Museo Ghibli de Mitaka.

63 Término japonés para referirse a las personas que, por voluntad propia, deciden recluirse y aislarse de la sociedad.

64 Osmond, A. op. cit., p.93.

CAPÍTULO 4

TEMAS Y CONSTANTES



En El viaje de Chihiro Hayao Miyazaki despliega la mayoría de las constantes que han enriquecido sus obras anteriores y las desarrolla en un viaje circular al punto de partida, un camino a un mundo paralelo y divino en el que una niña encuentra el poder de sobrevivir, que no reside más que en ella misma. En este mundo, lleno de reminiscencias tradicionales y mitológicas y, a través del trabajo y el esfuerzo, la pequeña reconoce la amistad, la confianza en ella misma y recupera recuerdos olvidados que la ataban con la naturaleza en una deuda de amor y vida. En este mundo no existe el Mal como amenaza ni el Bien como bálsamo, sino seres sujetos a un entorno que les condiciona en aspectos negativos para con los demás. La avaricia, la incomunicación y la soledad son solo algunos de los verdaderos enemigos con los que todos libramos batallas a diario, las mismas batallas que Chihiro enfrentará en su aventura respaldada por los amigos que gana gracias a su buen corazón y por un arma cuya importancia no era conocida ni por ella misma: su propio nombre.

LO HUMANO Y LO DIVINO

El imaginario popular japonés sostiene la creencia de la dualidad de fuerzas y mundos en equilibrio: el mundo de los humanos y el de los espíritus, cuyas fronteras muchas veces son inapreciables para el ojo humano. No obstante, convencionalmente, en el folclore nipón los puentes, carreteras y túneles como el que les lleva a Chihiro y a su familia al parque temático abandonado, suelen ser puntos delineantes entre los dos mundos. Asimismo, algunas señales cercanas que el matrimonio ignora, como el arco torii, los altares hokora o la estatua bifronte son también indicadores de que una fuerte presencia espiritual domina la zona.

Según el sintoísmo, el ser humano es una pieza más en el cosmos, y, como tal, convive y empatiza con la naturaleza en armonía, de modo que entre ellos no debe prevalecer un sentido de dominación, sino de coexistencia. En la filmografía de Hayao Miyazaki, el carácter sagrado de la misma suele ser percibido y canalizado de manera especial por una niña, como Mei en Mi vecino Totoro, la primera en encontrar al guardián del bosque. Chihiro, al igual que esta pequeña, posee una sensibilidad especial para conectar con la naturaleza y el mundo espiritual, motivo por el cual siente la presencia ominosa del lugar con más facilidad que sus padres, cuya soberbia y avaricia les impide ver más allá de lo que poseen.

Al caer la noche, sin embargo, la realidad del mundo de los espíritus se manifiesta y Chihiro huye horrorizada tras la visión de sus padres convertidos en cerdos y la aparición de espectros que deambulan conforme se van encendiendo las lámparas a su alrededor. El impacto con el agua resulta un simbólico choque con la realidad, pues la niña no se despierta del sueño en el que cree estar, sino que, cuanto más se refugia en la idea de irrealidad más desaparece su cuerpo y se vuelve translúcido. Haku, quien acude a auxiliarla y reconfortarla, le ofrece comida como un acto de invitación al otro mundo. A diferencia de sus padres,

que la tomaron voluntaria e irrespetuosamente, en esta ocasión la niña asimila el alimento ofrecido como un símbolo de aceptación en la nueva realidad., algo que le permitirá materializarse en ella. Emparentado con el mito de Izanami e Izanagi65, el hecho de ingerir comida de otro mundo implica la vinculación con él, además de que, en el caso de Chihiro, este acto también permitirá que se materialice en una nueva realidad y asimile que no está encerrada en un sueño.

Como bien han vinculado los estudios de Noriko T. Reider y Raúl Fortes, el caso de El viaje de Chihiro es especialmente ilustrativo de la teoría de Todorov por la cual se define a lo fantástico como66 «la duda experimentada por una persona que solo conoce las reglas de la naturaleza ante la confrontación de un evento aparentemente sobrenatural». Esta concepción de lo fantástico como una duda o incertidumbre temporal que sufre tanto el lector o espectador como el personaje se aplica a los sucesos vividos por Chihiro, de cuya realidad se duda hasta el mismo plano final, en el que, tras haber visto el paso del tiempo reflejado en las hojas y la maleza sobre el coche de la familia, el brillo del coletero de Chihiro, tejido por sus amigos del otro lado, nos confirma que nada de lo sucedido es un sueño, sino real. Verdaderamente, Miyazaki nunca quiso que lo vivido por la protagonista fuese un sueño, ni tampoco que tuviera la opción fácil de volver. En el primer caso, esta habría sido una resolución demasiado triste, mientras que en la segunda se hubiera optado por un camino fácil que niegue la responsabilidad de afrontar que vivir es despedirse. Justo cuando Chihiro había conseguido adaptarse, superar retos y hacer amigos debe marcharse y, aunque seguramente habría llegado a ser feliz, no podía negar la voluntad de vivir y luchar por el mundo que le corresponde junto a sus padres. Su camino va mucho más allá de un final alegre.

El uso de lo fantástico es, para Miyazaki, un recurso para reforzar todos y cada uno de los mensajes de la película y asegurar que calen en profundidad en los espectadores mediante una clave alegórica, de modo que se despierte su subconsciente: «Hoy en día el mundo se ha convertido en algo ambiguo, pero incluso en su ambigüedad está tratando de consumir todo. El tema principal de esta película es describir ese mundo en forma de fantasía»67. La intención se vuelve muy eficiente en su ejecución cuando presenciamos que el mundo de los espíritus goza de una ambientación realista y cuidada en su diseño, lo suficiente como para potenciar en los espectadores la incertidumbre de Todorov antes resaltada. Por otra parte, a pesar de su aspecto antiguo y ceremonial, los conflictos morales de avaricia y corrupción que asolan la casa de baños tienen su reflejo en el mundo de los humanos, lo cual motiva también la empatía y la cercanía, mientras que la mezcla de arquitectura de estilo occidental y oriental tiene la función contraria: fomentar la ambigüedad y difuminar las barreras entre sueño y realidad.

LA MEMORIA Y EL OLVIDO

La memoria es una constante que Hayao Miyazaki suele enfocar en torno a la colectividad y al legado histórico de una sociedad: es importante recordar el pasado y el legado de las tradiciones para no perder la espiritualidad ni la identidad colectiva que ata al hombre con la naturaleza. Esta idea se concreta en Chihiro y Haku, quienes, como humana y kami68 comparten un vínculo muy especial desde mucho tiempo atrás debido a un suceso por el cual el dios del río salvó la vida de la pequeña cuando esta cayó entre sus aguas. Boyd y Nishimura identificarán esto como el shinjin-gouitsu, el acto por el cual el kami se une al espíritu humano que posee pureza en su corazón. Gracias a este hecho y este lazo invisible que los une, los dos, sin percatarse de ello, sentirán una llamada que llevará a auxiliar al otro cuando se reencuentran en la casa de baños.

Esta experiencia, sin embargo, es olvidada por los dos, incluso por Haku, cuyos recuerdos se han mitigado y difuminado debido al rapto de su nombre de manos de la bruja Yubāba. No obstante, el muchacho se ve impulsado a ayudarla nada más verla porque siente que la conoce, idea que transmitirá y reforzará de manera misteriosa al volverse a ver: «Te conozco desde que eras pequeña». Así, esta deuda cíclica perdida en el pasado será saldada por Chihiro cuando tenga la ocasión de ayudar a su amigo, a quien descubrirá posteriormente en su forma de dragón, malherido y amenazado por los shikigami de Yubāba. El reconocimiento en ese momento será instantáneo, prácticamente subconsciente cuando de sus labios se escapa el nombre del muchacho sin pensarlo: «¡Haku, ven hacia aquí!». El recuerdo del agua impacta en un plano ominoso y onírico que anticipará la situación en la que se conocieron, un agua que actúa no solo como cuna en la que Chihiro salvó su vida, sino como un catalizador de aquel importante recuerdo que también alberga la clave para recordar el auténtico nombre de Haku.

Este reconocimiento, sin embargo, es bastante posterior en la película a la

recuperación del propio nombre de Chihiro, que es evocado con sencillez y sutileza mediante la escena en la que Haku le hace entrega de sus objetos personales y la alimenta con onigiri para ayudarla a recuperar sus fuerzas. Hasta ese momento, y tras la firma del contrato con Yubāba, la niña parece más dudosa con su propia identidad y su objetivo, al denominarse como «Sen» en todo momento y no ser capaz de expresar a sus padres, perdidos entre una piara de cerdos, que les rescataría, a pesar de que un difuso recuerdo de ellos lucha por sobresalir mientras languidece. Entre los objetos que Haku le da se encuentra la tarjeta de despedida que sus amigos le habían preparado para su mudanza y este será el símbolo de la recuperación de sus recuerdos asociados a su identidad y su nombre, pues en ella figura «Chihiro». Ese pequeño texto había sido el detonante de la frustración de la pequeña al principio de la película, una excusa para lamentarse y manifestar su poca tolerancia ante los cambios; sin embargo, en el momento en el que Haku se la entrega junto a sus ropas, que ella creía desaparecidas, el pasado, y con él, su propósito de volver a casa y rescatar a su familia aflora y regresa a ella. Esto no se hará patente en una afirmación o una resolución expresa, sino con una elegante y poética sutileza perceptible en las grandes lágrimas que derrama.

ちひろ
元気でね
また会おうね

Sin duda estamos ante una de las escenas más nostálgicas y bellas de la película, sustentada más en la emoción que en la información, en el silencio de un llanto y en unos gestos de cariño como los que le dedica Haku a la pequeña: su brazo reconfortante, su sonrisa y los onigiri para que recupere fuerzas. Los dos comparten así un momento de una intimidad especial que les reafirma que se conocen más de lo que creen, aunque no alcancen a saber por qué. Además, Chihiro ha recuperado su nombre en parte gracias al cariño de sus amigos, perdurable en el espacio, y en parte al de Haku, cuyo recuerdo de la pequeña y de su verdadero nombre perdura más allá del tiempo. No es de extrañar que, posteriormente, cuando Kamaji perciba que la niña supera peligros y retos por salvar a Haku y que este conoce el verdadero nombre de aquella a la que conocía como «Sen», señale la fuerza del amor como impulsora de sus actos69.

Mientras que en la casa de baños, los dominios de Yubāba, predomina el olvido y la falta de identidad, en la casa de la bruja Zeniba se predica que Chihiro atesore su nombre («¡Qué nombre tan bonito! Guárdalo, es tuyo») pues incluso los recuerdos que no se pueden evocar no desaparecen jamás. La niña, que buscaba una respuesta a la incógnita del reconocimiento de Haku que subyace en lo más profundo de su mente, asume así que las respuestas relacionadas con sus propias memorias solo pueden ser halladas por sí misma. La enseñanza de Zeniba puede ser inspiradora, pero el esfuerzo de la evocación de los recuerdos tiene que ser únicamente de Chihiro en un ejercicio de autorreconocimiento, un elemento más de la prueba que supone descubrirse a ella misma. De hecho, el mismo Hayao Miyazaki parece responder a la sentencia de la bruja cuando, realizando esta película, recordó aspectos de su infancia que creía tener olvidados.

A lo largo de la película, la circularidad y la recurrencia de recuerdos tendrán lugar en forma de determinados planos o piezas musicales que se repiten preparados para anticipar el momento de la anagnórisis final por la que los dos amigos se descubrirán como el dios y la niña que fueron tiempo atrás. En uno de estos planos, una vez que se encuentra a lomos de Haku, Chihiro vuelve a tener destellos de memoria que la retratan bajo agua también sobre un dragón. Esta

muestra tan sugerente de anticipación de su memoria la llevará a asociar ideas y recuerdos en su mente hasta dar, casualmente, con el verdadero nombre de su amigo, coincidente con el río en el que se cayó: Kohaku.

El vuelo, motivo frecuente en las obras de Hayao Miyazaki, cambia radicalmente y se convierte en esta escena en una emotiva y romántica caída en la que los dos chicos, agarrados de las manos reafirman, por fin, el recuerdo que les unía y les unirá para siempre en una mística red más allá de la amistad y del amor, una red que conjuga la pureza de los humanos con la divinidad de la Naturaleza. La protección y la salvación mutua que se han prestado les vinculará más allá del tiempo y el espacio que les separará cuando la niña deba cruzar el túnel y el joven, renombrado como Kohaku, pueda pedir su libertad. Al igual que San y Ashitaka en La princesa Mononoke, Chihiro y Haku son de mundos distintos y no pueden renegar de su individualidad para permanecer juntos, lo cual no impide que reafirmen la fuerza de su vínculo asegurando que volverán a encontrarse, aunque sus manos, en una bella metonimia de la despedida, se separen con delicadeza.

Noriko T. Reider se plantea en su estudio70 si Chihiro será capaz de recordar su aventura una vez se interne de nuevo en el mundo de los humanos. A pesar de que, como hemos señalado, al final del filme sí hay evidencias de que toda su experiencia no resultó ser un sueño, no hay ninguna que nos asegure que seguirá recordando lo vivido una vez cruza el túnel. La niña que salió del túnel no es la misma niña que entró: su mirada, más limpia y profunda, parece escudriñar la oscuridad buscando algo, pero ignoramos si verdaderamente recuerda qué es lo que añora. Independientemente de lo que los espectadores deseemos creer, no podremos jamás ignorar las bellas y memorables palabras de Zeniba: «Nada de lo que sucede se olvida jamás, aunque tú no puedas recordarlo», refulgentes y esperanzadoras como el coletero que las simboliza.

EL PODER DE LA PALABRA

Uno de los temas centrales de la película es la importancia de las palabras que, en las reglas del mundo al que Chihiro accede, tienen tanto poder que ni siquiera la magia de Yubāba puede ignorarlas, pues, como ella misma comenta, está atada a un viejo juramento por el cual debe otorgar trabajo a todo aquel que lo pida, una idea que entronca con la importancia que también se le otorga al trabajo en la película como medio vital de expresión individual. Si Chihiro, aconsejada por Haku, no hubiera tenido tan clara su determinación de pedir empleo posiblemente habría acabado con el mismo destino que sus padres. Por suerte, antes de perder su nombre, y con él su voluntad, es capaz de pronunciar la única determinación que puede darle la oportunidad de sobrevivir, la única ante la cual Yubāba no puede negarse: el pedir trabajo.

Tal y como señalaremos con más detalle en el capítulo 7, el director otorga tanto poder al lenguaje inspirándose, sobre todo, en los libros de Úrsula K. Le Guinn recogidos bajo el título Historias de Terramar. En este universo literario reina una concepción de la magia fundamentada en el conocimiento de los auténticos nombres de las cosas, de manera que «aquel que conoce el nombre de un hombre, guarda su vida bajo custodia»71. Además, para el director es necesario reivindicar el poder de las palabras como respuesta a un momento social en el que estas parecen ser ligeras y vacías, sin significado.

Cuando la niña firma el contrato de la bruja, pierde tres caracteres de su nombre, que queda reducido a Sen («mil»), otorgándole así, para su horror, solo una pequeña parte de sí misma y del control sobre su existencia y su voluntad. El efecto es inmediato y, a la mañana siguiente, ni siquiera puede pronunciar el que era su nombre verdadero, así como tampoco puede acertar a definir el objetivo de salvar a sus padres. Cuando, acompañada por Haku, visita a sus padres, ya convertidos en cerdos en los establos del lugar, no es capaz de expresar alguna afirmación semejante a «Os sacaré de aquí», tan solo «¡No engordéis demasiado o se os comerán!», lo que hace pensar que el que Yubāba le robe su nombre implica también la anulación de su propia determinación, algo que recuperará, casi sin percibirlo, tan pronto como Haku le entregue la tarjeta de despedida en la que sus amigos del colegio habían escrito «Para Chihiro». Cuando la niña ya empezaba a olvidar a sus padres y su pasado, el muchacho le devuelve sus objetos personales antes de que desaparezcan, impulsado por la sensación de protección y reconocimiento que la une a ella desde mucho tiempo atrás. De este modo, el haber conocido al joven dios del río en el pasado, así como la amistad de sus amigos del colegio ha sido lo que le ha brindado la oportunidad de sobrevivir y escapar de esta otra realidad, representada en la palabra que encierra su nombre: «Chihiro».

Así, puesto que en el mundo de la casa de baños, cualquiera puede ser eliminado en cualquier momento mientras no disponga de la suficiente confianza para realizar acciones bajo su criterio y voluntad, es vital disponer de una identidad propia para cualquier resolución. Haku, por ejemplo, no podrá hacer prácticamente nada sin la previa aceptación de Yubāba, y las pocas acciones que toma para ayudar a Chihiro a cruzar el puente o ver a sus padres son encuentros, o bien rápidos y clandestinos, o bien por la mañana en la ausencia de la hechicera. Sin embargo, cuando recupera su nombre su primera idea es la de anunciarle a Yubāba su marcha de la casa de baños, como si antes todas sus iniciativas hubieran estado en letargo.

En definitiva, el acto de privar a una persona de su nombre evoca, en la película, mucho más que cambiar simbólicamente el modo con el que dirigirse a ella, pues

arrastra también la pérdida de su identidad como conjunto: la de su pasado, sus recuerdos, su determinación y sus aspiraciones, pues, como dirá Hayao Miyazaki72: «Las palabras encierran nuestra voluntad, las palabras somos nosotros, las palabras son el poder». A diferencia de los demás habitantes de la casa de baños, Chihiro no se corrompe ni se ciega por la avaricia, pues está sustentada por el refugio de su identidad y sus valores propios. Sin embargo, todos aquellos cuyos nombres han sido robados por Yubāba parecen perder rasgos de su personalidad y voluntad para consumirse en una codicia innecesaria e insaciable.

ESFUERZO Y SUPERVIVENCIA

A pesar de que los niños son los principales destinatarios de su obra, Hayao Miyazaki ha mantenido73 en más de una ocasión que no quiere que El viaje de Chihiro sea considerada un viaje iniciático que abarque un adoctrinamiento moral, ya que cada uno tiene su propia percepción del mundo, la cual no debe ser forzada:

«Espero que El viaje de Chihiro no sea considerada un viaje iniciático. Me parece que eso es una moda y una manera de alabar películas que son en realidad una apología de historia de amor. Quería desacreditar esa ridícula idea en El viaje de Chihiro. Al final de la película Chihiro simplemente ha aprendido a tener confianza en sí misma».

Así, en la película, más que un cambio a posteriori se retrata el autodescubrimiento de la protagonista para asumir sus propias responsabilidades y aprender a relacionarse con el mundo de modo que dará un paso más que sus padres a la hora de percibir los fenómenos que transcurren a su alrededor, será más generosa y valorará el trabajo y la pérdida.

La superación de obstáculos y de retos será el principal medio para la asunción de la responsabilidad y el descubrimiento del potencial, un tema que ya se trató con un enfoque diferente en otras películas de Studio Ghibli: Nicky, la aprendiz de bruja y Susurros del corazón. En el primer caso, la evolución de la pequeña bruja parte del propio interés y el exceso de ilusión por trabajar pasando por el conocimiento del fracaso y la decepción para tocar fondo en una crisis personal y volver a alzarse. En el segundo caso, Shizuku se propone escribir un libro en un plazo concreto para probarse a sí misma y, aunque Toshio Suzuki llegó a criticarla señalando el escaso realismo de su reto74, no hay duda de que el valor

del trabajo y la superación también es una pieza integral en su historia.

En el universo de El viaje de Chihiro el trabajo es, en primer lugar, un medio de salvación y protección ante la anulación («Si no trabajas, Yubāba tiene el poder de convertirte en un animal»), no en vano es la única condición bajo la cual la bruja tiene la promesa de perdonar la vida.

Así, se trata de una forma de empoderamiento del individuo para reafirmarse en su identidad y superar retos que le hagan crecer, aunque este no venga acompañado de un merecido reconocimiento, algo que ya se esbozaba en la aventura de la pequeña aprendiz de bruja. Una curiosa ironía reside, a este respecto, en el gesto de que Chihiro decida ayudar desinteresadamente a un pequeño susuwatari que no es capaz de llevar su carga y se vea, de pronto, abrumada por el resto, que quiere hacerla, responsable de su labor. A pesar de la generosidad que ha demostrado, la sentencia de Kamaji es rotunda: «No puedes ir por ahí quitándole el trabajo a la gente», pues las tareas son un medio de expresión individual que sirven a un colectivo y, en el caso de los susuwatari, el no trabajar puede derivar en su transformación en hollín.

El trabajo que acabará desempeñando Chihiro en su identidad como Sen será especialmente agotador e ingrato, enfocado en las tareas de limpieza y acondicionamiento de los baños. Supervisada y auxiliada al inicio por Lin, pronto la pequeña afrontará los imprevistos y los retos repentinos con la mejor de sus intenciones y, en consecuencia a su generosidad demostrada previamente con Sin Cara, gozará de su inestimable colaboración para su primer gran reto con el Dios Pestilente. En la casa de baños el trabajo se desenvuelve con organización jerárquica y medida, pues los gerentes asignan las tareas por grupos y median con Yubāba, quien siempre está vigilante a los imprevistos que puedan surgir. Asimismo, la dureza de las tareas no conocerá remilgos en el caso de Chihiro porque esta sea una niña, ya que también observaremos espíritus jóvenes enfrascados en labores de limpieza que requieren de fuerza y velocidad.

La sociedad japonesa no condena el hecho de que los niños trabajen desde jóvenes. Ya en las escuelas se asume enseguida la responsabilidad colectiva del mantenimiento de las aulas o el hecho de que los adolescentes acepten trabajos a jornada parcial durante el verano. En la obra de Hayao Miyazaki también veremos a los jóvenes trabajar y esforzarse en una labor común como medio de expresión propia: en Conan, el niño del futuro, Conan y su amigo Jimsy buscan entusiasmados una tarea que desempeñar en cuanto entran en la sociedad de High Harbour; en El castillo en el cielo, Pazu y Sheeta se encargan con

determinación de distintas labores una vez son acogidos por los piratas del aire de Dola; finalmente, en Porco Rosso, la joven adolescente Fio se siente capacitada para afrontar el reto de mantener y mejorar el hidroavión del piloto protagonista. Desde el momento en el que los jóvenes se relacionan con el mundo y la sociedad, asumen responsabilidades para el bien común y colectivo por las cuales alcanzan también una maduración personal y un medio de expresión propio. Únicamente cuando Chihiro tenga que aceptar la carga de responsabilidad y un deber para con los demás será capaz de despertar todos los recursos psicológicos e intelectuales que posee.

EL PASO DEL TIEMPO Y LA RECUPERACIÓN DEL PASADO

En las ruinas del parque temático abandonado se aprecia un aura de nostalgia y reafirmación de lo efímero que suscita una cierta empatía y tristeza, motivo por el cual muchos japoneses adultos se emocionaran en el estreno de la película. Al pasear por el Museo Arquitectónico al Aire Libre de Tokio75, que recoge edificios de siglos pasados, el director y el equipo se dejan arrastrar por la sensación de rememorar un paraíso perdido cuyo recuerdo, así como sus valores espirituales, parecían desvanecerse en aras del consumismo del siglo XXI y la modernidad. Como Mick Broderick ha señalado: «La era post industrial para Miyazaki se tiñe con un sentimiento de pérdida, no tanto de inocencia, sino del origen donde la importancia del espacio, el lugar y el contexto necesita vigor y reforzamiento»76.

Así, lejos de rechazar la evolución y la transitoriedad inevitable de las etapas, la película conciencia para no olvidar el pasado, reforzar el aprendizaje de sus raíces y depositar la confianza de la recuperación de la espiritualidad y la imaginación en las generaciones futuras.

La amistad de Haku y Chihiro representa la unión entre la naturaleza y la humanidad, pero también entre la tradición y la modernidad como clave para adquirir un sentido de la responsabilidad para con uno mismo y el entorno. La niña, devolviéndole la identidad (y, por tanto, la vida) a un río sepultado por la acción de adultos de generaciones anteriores a ella está representando la esperanza que Hayao Miyazaki deposita en los jóvenes como portadores de un futuro responsable, para lo cual es preciso conocer el pasado, la Historia de los pueblos:

«Rodeados por tanta tecnología, los niños cada vez están perdiendo más sus

raíces y debemos informarles del origen de sus tradiciones. Pienso que el cine puede tener una gran influencia para enriquecer las funciones tradicionales, como un mosaico de colores»77.

Chihiro no debe perder su propia identidad ni olvidar su pasado para no sufrir la manipulación de Yubāba, del mismo modo que los pueblos y las sociedades no deben ignorar sus raíces. La niña se dibuja como una representación simbólica y metonímica de un colectivo y, de esta forma, el director resalta la necesidad de no olvidar la Historia: «Un lugar es un pasado y es su historia, y la gente que olvida su historia no tiene más opción que desaparecer como un rayo de luz o resignarse a poner huevos continuamente para, al final, ser devorado».

Por ejemplo, Chihiro, al principio del filme no conoce las tradiciones ni la simbología que se esconden tras elementos de su propia historia. Los altares hokora78, relegados y apartados, le llamarán la atención («¿Mamá, qué son esas cosas?»), mientras que otros elementos, como la escultura bifronte, le darán miedo e inquietud. El rico y colorido folclore japonés, cargado de mitos y ritos, es un perfecto escenario para dejar volar la imaginación, pero también es un entorno que saca a relucir un pasado más cercano a la espiritualidad. El cine para Hayao Miyazaki resulta pues, un método evocador y eficaz para acercar dicho pasado, ya que la nostalgia no solo está reservada a los adultos, sino también a los niños, como una de las emociones más compartidas e innatas de la humanidad, sin importar la cultura o la edad: «Al vivir pierdes cosas. Es un hecho vital, así que es natural para todos sentir nostalgia»79.

EL REFLEJO SOCIAL

En El viaje de Chihiro se perfilan distintos temas de índole social, principalmente a través de la representación de las carencias de nuestra realidad en la casa de baños poblada de dioses y espíritus. Esos temas abarcan desde la crítica a la sobreprotección de los hijos hasta la dependencia de los bienes materiales pasando por la corrupción por el poder y la avaricia.

Como ya hemos señalado, Hayao Miyazaki tenía especial interés por saber cómo reaccionarían las niñas de diez años ante la película y si se sentirían identificadas con la protagonista. Al reflejar una edad en la que la influencia de los padres comienza a debilitarse, se dibujan situaciones bastante complejas para Chihiro: por un lado, la pequeña se preocupa por ellos, tiene iniciativa y capacidad de juzgar, pero, por otro, no sabe dialogar ni afrontar un conflicto, pues el excesivo apego familiar le ha generado un vacío de inseguridad y dependencia, abrumada por lo que se espera de ella. Asimismo, el consentido bebé de la bruja, Bō, también es un ejemplo de egoísmo que el director retrata como una crítica a los padres que malcrían en exceso a sus hijos, así como a la figura del hikikomori, encerrado continuamente entre sus juguetes, temeroso y desganado del exterior.

Sin embargo, el gran retrato social, presente en distintos personajes y de distintas formas a lo largo de la película, tiene que ver con la avaricia y la necesidad desmedida de los bienes materiales. Este hecho hará que algunos personajes pierdan de vista otros aspectos de su vida más importantes; por ejemplo, en el caso de la bruja Yubāba, esta permanece atenta únicamente al mantenimiento de su oro, el mismo que se deshará en cenizas cuando finalmente se percate de la desaparición de su querido bebé. Estas riquezas, vacías y fútiles, son fruto de la entrega de Sin Cara, quien había tratado de comprar atención, protagonismo y compañía ofreciéndoselo a los codiciosos habitantes de la casa de baños.

La corrupción tiene así su imagen más impactante en el profundo cambio que sufre el dios errante, quien convierte su necesidad de compañía en una enfermiza agresividad debido a la avidez obsesiva que le transmiten los empleados a los

que va devorando. Este colectivo de trabajadores, corrupto y avaricioso, repugnado por el olor humano, representa así un paralelismo simbólico con la actual sociedad totalmente deshumanizante y deshumanizada, alejada de la espiritualidad y la emoción. En este mundo y en esta sociedad Chihiro no encaja de entrada y será rechazada por sus compañeros por su condición de humana. No obstante, a pesar de ello, es la única que no cederá a la tentación de Sin Cara y verá su verdadera naturaleza, condicionada y maldita por el entorno, así como quien acabará liberando a criaturas divinas y quien demostrará valores más puros y trascendentes que los de los propios dioses, obsesionados por poseer un oro al que, irónicamente, no dan uso.

En este sentido la escena del irrisorio y desproporcionado desfile que estos le dedican a la criatura para exprimirle y suplicarle aún más oro resulta una perfecta sátira de la hipocresía y la corrupción de Japón por un consumismo desacerbado. La casa de baños presenta una particular oscuridad en la medida que es devorada por la codicia. Estos trabajadores no tienen más que vidas vacías orientadas a la satisfacción de ostentosas necesidades de los clientes sin ninguna otra meta ni visión más profunda, a pesar de que personajes como Lin o Kamaji parezcan, en algún momento, esbozar un oculto deseo de liberarse y dejar de formar parte de ese engranaje de servidumbre y placeres vacuos.

Además de en la casa de baños, la dependencia que se deposita en las posesiones también tiene su eco en los humanos, tanto en los efectos que han causado y que no se aprecian directamente en la historia de Chihiro, como en los actos concretos de los padres de esta. En el primer caso tenemos el ejemplo de la escena del Dios Pestilente, contaminado por la sobreproducción y la mala gestión de los recursos que, unido a la irresponsabilidad del ser humano, le lleva a contaminar e invadir entornos naturales como ríos y mares. De la misma forma, Chihiro se referirá a una historia narrada por su madre por la cual confirmó que el río Kohaku, el ente material de las aguas que él regía, fue secado a propósito por la acción del hombre para edificar encima. Por último, con respecto a los padres de Chihiro, como percibimos al principio de la película, su avaricia y su excesiva confianza en lo que tienen más que en lo que sienten influye poderosamente en que sean presas de la trampa que les transforma en cerdos. Como ya señalamos, Akio Ogino conducirá de manera temeraria manifestando que se siente confiado en su coche 4x4; asimismo, tanto él como su mujer suplirán su falta de paciencia y de cortesía empezando a comer sin ser atendidos por nadie, tranquilos con su dinero como solución a cualquier problema que se presente.

SINTOÍSMO Y DESVANECIMIENTO

En la película encontramos numerosas perspectivas y símbolos sintoístas (como el arco torii o los hokora), así como referencias a ritos y leyendas vinculadas a yōkai como tsuchigumo o yamauba. La abundancia de estos elementos del folclore japonés en la película responde a la necesidad ya señalada del reconocimiento del pasado histórico de la sociedad. Trataremos muchos de ellos en el capítulo 8 al definir a los seres que se relacionan de alguna forma con la casa de baños, mientras que otros los expondremos en el capítulo 9. Sin embargo, desde un punto de vista más abstracto y en sintonía con los temas centrales del filme es especialmente importante señalar dos aspectos de interés para la película: la purificación sintoísta y el concepto de kamikakushi.

La religión del sintoísmo comprende la creencia en el conjunto de la vida, humanos y naturaleza en una red continua y armónica de creación y ofrecimiento. Los kami se alzan en este concepto como entes, ya sean divinos o no, que poseen una manifestación sorprendentemente relevante y poderosa de esta fuerza vital y generadora. Estos entes pueden ser así ríos, bestias, montañas, héroes, árboles, etc. Sin embargo, la apreciación de los kami y de esta energía vital de la Naturaleza requiere de un corazón puro con una predisposición y una actitud especial llena de vitalidad y frescura, a la que se puede llegar favoreciendo una purificación interna80. Hayao Miyazaki decía81 que en los tiempos de sus abuelos se creía que los kami existían en todas partes y en cualquier cosa y que, a pesar de que su generación ya no mantenga esa misma creencia con tanta fuerza: «Me gusta la idea de que todos debamos atesorar todo porque los espíritus pueden existir [...] porque hay vida en todas partes».

En el caso de El viaje de Chihiro el tema central de la evolución de la protagonista, así como su capacidad para desarrollar virtudes latentes cuya existencia desconocía y dirigirlas hacia un bien común por encima de su interés individual, entronca con esta purificación desde una perspectiva sintoísta. Continuamente hallaremos situaciones y símbolos de purga y redención durante la película en aras de una asimilación de esta idea: los mismos dioses han acudido a los baños para purificarse; por otro lado, Haku le ofrecerá onigiri a Chihiro para animarla y cuidarla en un gesto que hará que se libere, mediante el

llanto, de su tristeza contenida; finalmente, la limpieza del Dios del Río de la contaminación o la ingesta del pastel de hierbas por parte de Haku y Sin Cara para eliminar la opresión que atentaba contra su autocontrol son ejemplos representativos. Más que predicar una bondad y una virtud absolutas, se apostará entonces por el desarrollo de la libertad, el crecimiento individual y la comunión de ideales al servicio del respeto y el bien común. En el sintoísmo, como se refleja en muchas de las películas de Miyazaki tales como Nausicaä del Valle del Viento, La princesa Mononoke o la que nos ocupa, no se quiere dominar la naturaleza, sino crear un entorno de convivencia en el que no tenga que ser controlada por manos humanas.

Por otra parte, el concepto de kamikakushi merece una atención especial si tenemos en cuenta que está presente en la versión original del título: Sen to Chihiro no kamikakushi [El desvanecimiento de Sen y Chihiro]. Dicho concepto se refiere a la situación por la cual una persona desaparece del mundo real, se extravía en el de los espíritus y, generalmente, si regresa, no recordará que se fue. Aunque es complicado encontrar una traducción en nuestra cultura, su significado literal en la raíz nipona significaría «escondido por los dioses». Tal y como señala Noriko T. Reider82, el término se atribuye a la utilización que de él se daba cuando desaparecían niños o mujeres y muchos creían que habían sido raptados por los espíritus y los dioses a su mundo, hechos que se reflejaban en numerosos relatos como Tono Monogatari de Kunio Yanagita (1875-1962). La investigadora también recoge, a partir de los estudios de Komatsu83, el planteamiento de que el kamikakushi representaba una «muerte social», un descanso del individuo como ser social por el cual podía conectar con otro mundo como uno nuevo. Esta idea se aplicaría a la situación de Chihiro quien, al principio de la película, es representada como una persona desganada de la realidad de la que vive, para posteriormente emerger con una nueva identidad fruto del descubrimiento de su propio potencial. Su «resurrección social» sería, pues, como una niña más madura, valiente, preparada para llevar una nueva vida.

LAS DIFUSAS FRONTERAS ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Chihiro conocerá en su viaje la amistad, pero también el sacrificio y la pérdida. Regresará a casa con el triunfo de haber sobrevivido, no de haber derrotado a un Mal absoluto. En la tradición nipona y la cultura asiática las fronteras del bien y el mal son difusas, pues estos conceptos coexisten en el universo y su presencia depende de la actitud del hombre y su conducta, es decir, puede o bien favorecer una voluntad regia para controlar el karma negativo, o bien una actitud débil por la cual sea incapaz de hacer frente a dicha energía y sus efectos. La coexistencia de los opuestos como la vida y la muerte, así como el dolor y la paz o el bien y el mal en un mismo entorno o en un mismo personaje son constantes de la filmografía de Hayao Miyazaki y, en concreto, en El viaje de Chihiro:

«No es una historia de pugna entre el bien y el mal, es una historia en la que la heroína será arrojada a un lugar donde el bien y el mal discurren juntos, y allí ella experimentará el mundo. […] Se las apaña a pesar de la crisis, esquiva peligros y consigue volver al mundo real. Se las arregla no porque haya derrotado al ‘mal’, sino porque ha aprendido a sobrevivir»84.

A lo largo de la película, Hayao Miyazaki se cuidará de no representar a ningún personaje que esgrima el mal como única característica. Las dos hermanas, Yubāba y Zeniba, como las dos vertientes de un todo, inspirarán su confianza y le serán de ayuda a Chihiro en su aprendizaje, pero también la mermarán en otras ocasiones. La dulce bruja que la recibe, la apoya y le da de merendar en Fondo del Pantano la había amenazado previamente y había insultado a Haku antes de perdonarlo. Por otra parte, la implacable jefa que había amenazado con devorarla es capaz de abrazarla por haber hecho un buen trabajo así como de sonreírle al final de su camino. En sintonía con la perspectiva sintoísta que antes señalábamos, la representación polifacética y redonda de las brujas no equivaldrá nunca al bien y al mal en sí mismos, sino a determinadas actitudes (compasivas o egoístas) que, al final, están orientadas a facilitar o dificultar el camino interior en el que Chihiro debe trabajar para crecer.

65 Véase capítulo 9.

66 T. Reider, N. op. cit. p. 5. Traducción de la autora.

67 Miyazaki, H. op. cit. p. 15.

68 El término kami se refiere a las fuerzas o seres divinos de inusual poder vinculados a la naturaleza (véase capítulo 8).

69 El concepto de ai, «amor», en japonés arrastra una connotación de profundidad y unión en un sentido más profundo, un vínculo de ayuda y compromiso.

70 T. Reider, N. op. cit. p. 4.

71 Ibíd, p. 9. Traducción de la autora.

72 Miyazaki, H. op. cit. p. 15.

73 Nota de prensa, op. cit. p. 11.

74 Osmond, A., op. cit. p.41.

75 Véase capítulo 7.

76 Citado en Cavallaro, D. op. cit., p. 138.

77 Miyazaki, H. op. cit. p. 15.

78 véase capítulo 9.

79 Mes, T. op. cit.

80 Boyd y Nishimura, op. cit. p. 2.

81 Ibíd, p. 4.

82 T. Reider, N. p. 8.

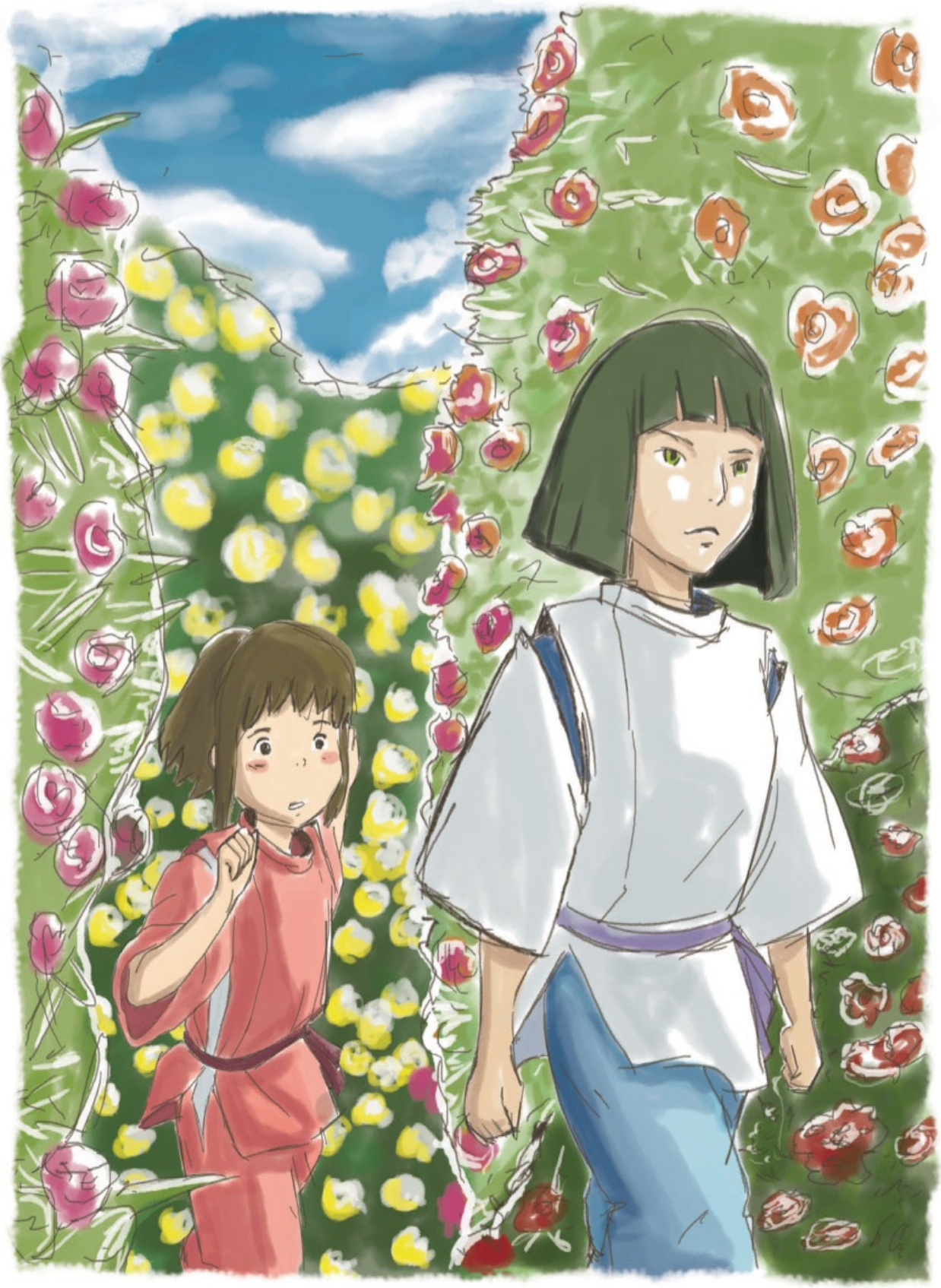
83 Ibíd. p.9.

84 Miyazaki. H. op. cit.

CAPÍTULO 5

EL ARTE DE

EL VIAJE DE CHIHIRO



UN AVANCE POR LA ANIMACIÓN DIGITAL

Con cada nuevo proyecto, la implicación de la tecnología 3D en las películas de Studio Ghibli era cada vez mayor, especialmente desde Mis vecinos los Yamada cuya producción ayudó mucho a que los trabajadores del estudio cosecharan experiencia, ya que se trató de la primera obra del estudio sometida por completo a la digitalización. El caso del proceso de computarización de El viaje de Chihiro es más complejo y muy especial, ya que, en lugar de utilizar gráficos tridimensionales, se aprovechó la tecnología para corregir, mejorar, apoyar y complementar el proceso de animación tradicional de la película, pues Hayao Miyazaki pretendía aprovechar al máximo la confluencia entre tecnología y tradición. Para ello, dos fueron los nombres que cobraron especial importancia en este proceso: Atsushi Okui85, director de fotografía digital, y Mitsunori Katāma, director de animación digital.

Para Atsushi Okui, esta técnica era un paso más en el proceso artesanal siempre defendido por Studio Ghibli, ya que se evitaba que la imagen computarizada predominara y llamara la atención sobre el dibujo tradicional86, de modo que ni influyera ni condicionara el proceso artístico. El arte tradicional característico de Studio Ghibli permanecía igual, pero la posterior digitalización de los planos permitía corregir detalles, añadir colores y componentes en un mundo de increíbles posibilidades, de modo que el acabado y los colores finales eran fruto del tratamiento por ordenador. De hecho, Mitsunori Katāma reveló que, del total del metraje de El viaje de Chihiro, el 8% correspondía a animación por ordenador, y combinada en todo momento con imágenes elaboradas con animación tradicional:

«La imagen computarizada fue solo un paso más en la creación del filme. Okui y su equipo ensamblan las imágenes y nosotros veíamos los elementos que podrían ser fácilmente procesados. El hecho de que cualquier cosa pueda ser creada por ordenador no significa que todo tenga que ser 100% digital»87.

En el proceso utilizaron Softimage 3D, un programa con el que combinaban animación tradicional y aplicaban transiciones y efectos con el fin de lograr acabados impensables con animación tradicional sin llegar a sustituir una técnica por otra. Al respecto, Okui afirmó:

«La fase esencial de este proceso es el escaneado de los dibujos. Nuestro objetivo no era crear una película a través de la síntesis de imágenes, sino mejorar la calidad de la animación y al mismo tiempo alcanzar la máxima armonía entre las imágenes pintadas a mano y los gráficos generados por ordenador. […] No pretendemos hacer desaparecer los diseños hechos a mano, que poseen una textura única, sino aprovechar todas las herramientas posibles para aumentar la riqueza visual»88.

REUNIONES DE LOS EQUIPOS

Para que la película gozara de uniformidad en las distintas fases del proceso de animación, Hayao Miyazaki recurrió a reuniones de producción periódicas en las que no solo se reunían los animadores y el equipo artístico, sino también el de animación digital, que colaboraba con los responsables de los distintos departamentos desde una fase temprana del proyecto y discutía, ya desde el storyboard, cómo se iba a tratar cada plano. Mitsunori Katāma, como responsable de dirigir la digitalización y el apartado tecnológico de la película, resaltó la conveniencia de estas reuniones para el desenvolvimiento del trabajo en equipo, aunque Hayao Miyazaki siempre les recordaba que no se debía abusar de la tecnología si no querían resultados pobres. Por su parte, Atsushi Okui, quien ya había trabajado en los acabados de La princesa Mononoke, se sentía especialmente responsable del resultado general de la digitalización y de cómo este paso podía ralentizar el trabajo de otros departamentos, a cuyos jefes pedía permiso para llevar a cabo diferentes modificaciones. En la mayoría de las producciones el equipo de CG solo se comunica con los departamentos de arte una vez que la animación y los fondos están completados, pero este modo de trabajar y movilizar a los distintos departamentos a la vez desde el principio era algo novedoso. Lo ventajoso de la metodología era que todos los equipos tenían una idea a la vez de las aproximaciones y visiones del director, pero las inconveniencias surgían del hecho de que esto contribuía a acumular ralentizaciones y retrasos, especialmente en el caso de una película que supuso toda una carrera de fondo a contrarreloj.

INSTRUMENTOS DE DISEÑO PROPIO

En Studio Ghibli también se diseñaron y crearon instrumentos de producción propios para conseguir un software que funcionara como necesitaban. Mitsunori Katāma declaró que, para evitar que la pintura y el color parecieran pobres en formato DLP desarrollaron mecanismos para añadir un poco de ruido a la imagen y hacerla más difuminada, ya que muy pocos cines en Japón podrían soportar el formato DLP89 adecuadamente.

En 2016, se liberó el software TOONZ, que en parte había sido desarrollado y utilizado por Studio Ghibli para la producción de El viaje de Chihiro, si bien no había sido la única herramienta, pues principalmente se había empleado una colección de aplicaciones de renderización90 desarrolladas por Michael Arias, americano residente en Japón reconocido por su trabajo en The Animatrix (2003). Arias comenzó a trabajar en esta tecnología desde Softimage ya en 1995, perfilando su implementación a través del primer uso en La Princesa Mononoke y manteniendo un estrecho diálogo con los directores técnicos de Studio Ghibli y los animadores CG. Desde 2016, parte de esta tecnología está a disposición de los usuarios de todo el mundo de manera gratuita.

Tras el aprovechamiento de la tecnología digital en futuras obras del director como El castillo ambulante, el departamento se disolvió para la película de Ponyo en el acantilado, que recurrió a la animación tradicional más estricta potenciando incluso los fondos a acuarela. Últimamente la relación de Miyazaki con la digitalización parece que se ha estrechado pues, tras anunciar su retirada de la dirección de largometrajes en 2013, se ha confirmado que está trabajando en su primer corto realizado enteramente en CG: Boro, la oruga, a partir de un proyecto de largometraje en el que quiso embarcarse en la década de los 90 y el cual podría retomar y hacerle salir de su retiro en los próximos años. Aunque Suzuki le sugirió colaborar con Pixar para este trabajo, Hayao Miyazaki lo lleva a cabo con artistas japoneses tras argumentar: «En Pixar solo hablan inglés».

EJEMPLOS DEL USO DE LA ANIMACIÓN DIGITAL

Para el espectador más curioso seguramente resulte interesante el establecer una relación de las escenas de la película donde se puede percibir más de la cuenta el acabado y el tratamiento de la animación digital.

►El burbujeo del agua justo antes de la salida del Dios del Río del baño, una vez purificado.

►La forma grumosa y viscosa de la piel del Dios Pestilente creada mediante líneas distorsionadas progresivamente.

►El reflejo en la superficie del agua junto al muro de la casa de baños, así como las sombras y el vaivén apreciables poco antes de la escena en la que Haku, en su forma de dragón, se acerca a la casa de baños. Las ondulaciones del agua fueron generadas con Softimage. No obstante, esta no fue renderizada uniformemente durante toda la película, sino que se concibió para asemejarse a animación tradicional en algunos planos mientras que en otros parecía más fotográfica, en función de la situación y contextos específicos. Por ejemplo, cuando Lin espera a Chihiro para llevarla al tren somos testigos del reflejo del sol en el agua con una precisión cautivadora.

►El plano de la pequeña isla con una casa que Chihiro observa desde la ventana del tren a Fondo del Pantano cuenta con una técnica llamada raytracing , que hace referencia al otorgar la sensación de que los objetos están alcanzados por los rayos de luz.

►La animación detallada e individual de cada uno de los susuwatari , cuyos componentes fueron animados por separado para después ser unificados con tecnología digital.

►La transparencia del vapor en la casa de baños se animó a base de insertar partículas en los contornos del humo dibujado por los animadores.

►El cuerpo de Sin Cara, que fue animado en sus componentes de manera separada para después ser procesado por los miembros del departamento de fotografía digital, lo cual otorga un resultado de mayor perfección, pero también resulta un trabajo infinitamente más preciso y complejo.

►La estatua del dios de los viajeros que Chihiro observa desde la ventanilla del coche.

►El plato que se cae del restaurante justo después de que los padres de Chihiro se hayan convertido en cerdos está tratado con animación digital, ya que así no se notaba de antemano que iba a moverse de un momento a otro, algo que a Hayao Miyazaki le indignaba. De este modo, mediante la creación de un fondo animado por ordenador, el objeto parece formar parte de él y se termina cayendo sin anticiparlo. El mapeado de las texturas sirvió para dar realismo milimétrico a objetos en 3D.

►La escena en la que Haku y Chihiro caminan entre las flores está también animada en distintos planos separados: las flores atrás y Chihiro en un primer plano.

LOS FONDOS Y ESCENARIOS

Los retos no solo eran frecuentes en el departamento de animación digital. Por ejemplo, según el director de arte, Yōji Takeshige, supuso todo un desafío crear nuevas localizaciones a partir del storyboard facilitado por Hayao Miyazaki, además de que estas debían tener una apariencia especialmente realista y detallada para que pudieran soportar el posterior acabado digital, pues, como ya hemos señalado, el material debía tener una calidad superior a lo normal y los departamentos de arte, fotografía y CG debían trabajar unidos.

Las reuniones de los artistas tenían gran importancia para conciliar perspectivas. En ellas se trabajaba con dibujos simples que ayudaban a dar forma al argumento, así como con las notas que figuraban acerca de la acción, los planos de cámara, los sonidos que se necesitaban, etc. Hayao Miyazaki les contaba a los artistas cómo imaginaba él exactamente la película con todo lujo de detalles. Los animadores dibujaban los personajes y las escenas añadiendo los detalles que se hubieran comentado y, una vez que el director y el equipo contaba con todos los personajes y los fondos completados podían empezar a filmar con los cels transparentes sobre fondos. Estos fondos se van modificando cada vez que se crea un nuevo movimiento y la película generalmente utiliza veinticuatro planos por segundo, por lo que cada dibujo se utiliza en dos planos y cada segundo de El viaje de Chihiro necesitaba doce dibujos91.

Hayao Miyazaki siempre ha trabajado de modo que se asegurara de que cada movimiento en la película es realista. Tal y como muestra el documental Making of Spirited Away, en una escena en particular el director se esfuerza mucho en explicar al equipo cómo quiere que Chihiro fuerce a Haku transformado en dragón a abrir la boca para engullir el pastel de hierbas. Miyazaki utilizó el símil de abrir la boca a un perro por la fuerza y, puesto que ninguno de los jóvenes animadores presentes tenía perro tuvieron que visitar un hospital veterinario cercano para grabar tomas del movimiento y estudiar las fauces de los perros.

Solo así, pudieron dar a la escena la calidad y el realismo que el director deseaba.

El trabajo artístico de los escenarios partía únicamente de los borradores y storyboards que el director dibujaba, así como de las referencias reales que señalaba como inspiración (véase capítulo 7). Takeshige era el responsable que debía continuar esa labor inicial, desarrollar los fondos e iluminar y preparar las muestras para el resto del equipo. Aunque es innegable que la labor de Takeshige con los fondos del interior y alrededores de la casa de baños es muy meritoria, sí es cierto que el artista necesitó un poco de ayuda de todo un experto veterano en Ghibli: Kazuo Oga. El experimentado director de arte de Pompoko y Mi vecino Totoro se encargó así de elaborar el arte de la secuencia inicial de la película correspondiente a los caminos y el bosque cercano al túnel. Takeshige, conocedor de la maestría de Oga a la hora de dibujar paisajes exteriores japoneses con una técnica diferente a la suya propia, quiso contar con su aportación para que, además, las diferencias de estilo entre los escenarios del mundo de los espíritus y el real tuvieran una cierta distinción.

UN MUNDO DE COLOR

Además de Softimage 3D otro programa que se utilizó fue Galette, desarrollada por la empresa Imagica para gestionar el color con mayor fidelidad. Atsushi reconocía que la uniformidad era algo particularmente difícil de lograr con respecto al color, ya que «al regular el monitor de un ordenador varían los colores. Hay que imaginar la complejidad de la situación cuando se trabaja simultáneamente con varias decenas de monitores, todos con colores ligeramente diferentes». Por este mismo motivo, gestionar y verificar los tonos modificados por el ordenador era un paso necesario, así como vigilar las variaciones en función de los focos de luz. Por ejemplo, la mayor parte de la iluminación del interior de la casa de baños procede de lámparas incandescentes, lo que hace que la luz tenga un tono rojizo. Por ello, era necesario prestar especial atención a que esto se mantuviera y que la luz no adquiriera tonos blancos por costumbre.

Por otra parte, si hubiera que definir a la película con un solo color, en el equipo de Studio Ghibli tenían claro que este sería el rojo92, el designado por el director de arte como el «color temático» del filme, pues es más enfatizado a lo largo del metraje y está presente en gran parte de los elementos arquitectónicos del otro mundo: la torre del reloj, las paredes de la casa de baños, las lámparas, el puente, etc. Este tono bermellón, reconocible e inconfundible como encantado y siniestro en la iluminación, se puede apreciar en la llegada del barco que traslada a los kasuga y el resto de dioses, así como en las lámparas que se van encendiendo progresivamente con la caída del sol, lo que aporta un brillo personal y particular.

Esta línea cromática de tonos cálidos se aprecia mucho en el conjunto de la casa de baños, que mantiene un contraste de colores muy detallado y meticuloso en el conjunto de complementos, muebles y adornos de la casa de Yubāba: jarrones, mosaicos, alfombras, techos... de un encanto y una recarga similar a la que se verá como un gran exponente en El castillo ambulante, donde las habitaciones

del mago, en especial su dormitorio y cuarto de trastos, evoca el mismo efecto que la casa de baños de Yubāba. Estos colores mayoritariamente cálidos contrastan con la paz que suele percibirse en los azules que predominan en los entornos donde Chihiro está sola, libre y lejos de la opresión del mundo corrupto del edificio, como el océano que observa desde su dormitorio, el pantano y la caída del cielo tras la liberación de Haku, de un envolvente color azul.

LA IMPORTANCIA DEL SONIDO

El sonido fue un aspecto artístico en la película que también gozó de un meticuloso trabajo para obtener el mayor realismo posible. Shuji Inoue, ingeniero jefe de sonido, se trasladó con su equipo a los manantiales de Kusatsu en la prefectura de Gunma para centrarse en grabar los sonidos de la caída del agua. Asimismo, el viaje sirvió para captar más como el de zancos, golpes de madera, el impacto del agua sobre el suelo, el roce de la escoba sobre el suelo empapado, e incluso el de los utensilios de las cocinas y la preparación de las mesas que captaron del hotel del manantial. Por otra parte, se adquirió un coche del mismo modelo que el del padre de Chihiro y se realizaron pruebas por caminos de grava para captar el sonido de la secuencia inicial. Todos estos sonidos se grabaron uno a uno con gran meticulosidad y con la evidente dificultad de crearlos de la nada.

85 Este puesto fue creado en la empresa poco antes y se encargaba de la digitalización de los trabajos de los distintos departamentos y de añadir efectos especiales.

86 Katāma: «Creemos que se pueden hacer imágenes hermosas representándolas de forma natural y ese es nuestro objetivo. No obstante, existe una limitación material con el cine y la animación en celuloide. AtsushiOkui y yo decimos a menudo que cuanto más trabajas en una imagen más real parece. Si tu labor deja que desear entonces la imagen resultará artificial y extraña». Studio Ghibli, op. cit. p. 182.

87 Fortes, R. op. cit. p.116.

88 Studio Ghibli, op. cit. pp. 182-183.

89 Procesamiento digital de luz.

90 Página web de Toonz en: http://www.toonzpremium.com/

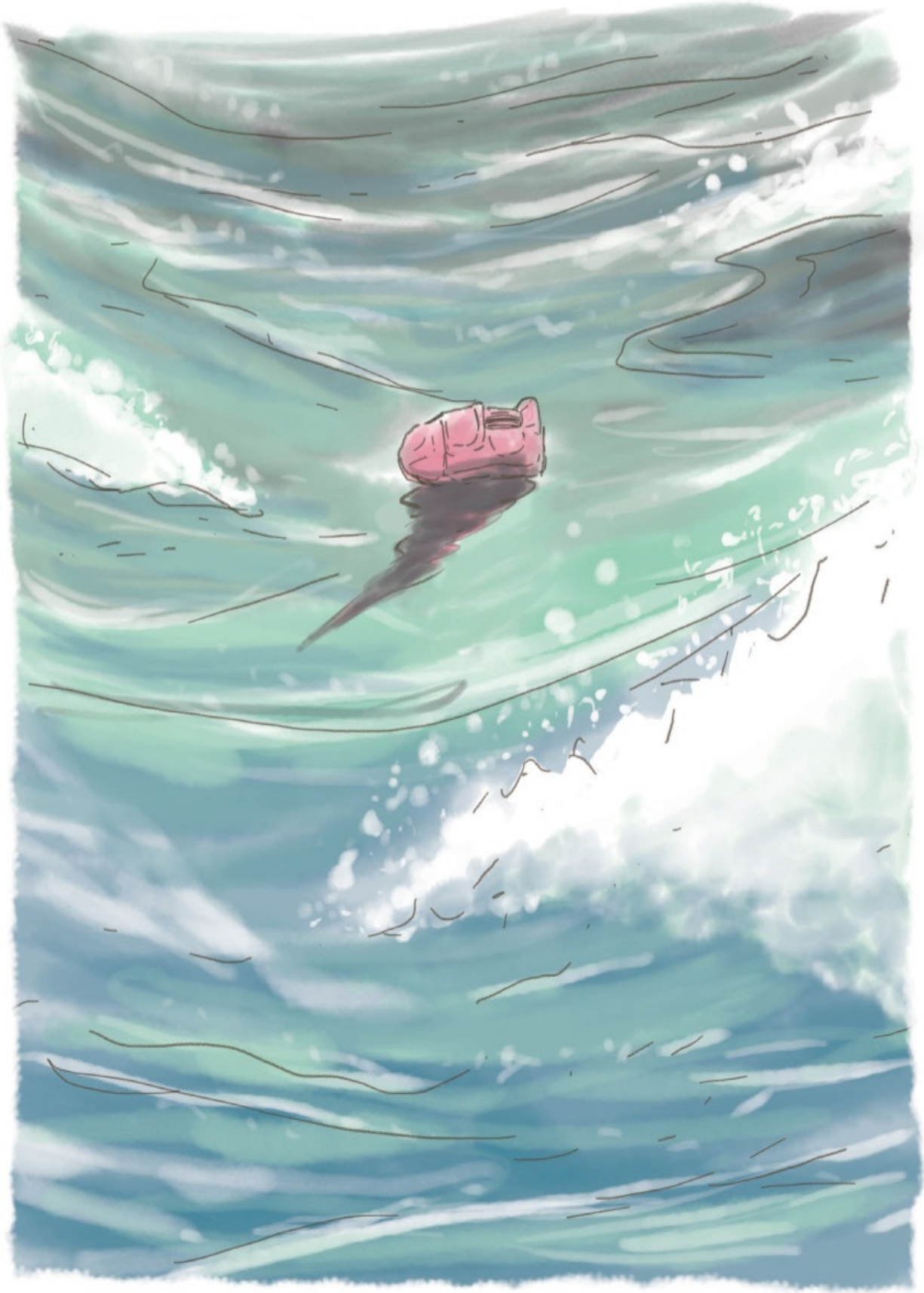
91 Cavallaro, D., op. cit. p. 25.

92 En las películas de Studio Ghibli rara vez se utilizaban colores puros, pero el rojo en El viaje de Chihiro sí lo era.

CAPÍTULO 6

LA MÚSICA DE

EL VIAJE DE CHIHIRO



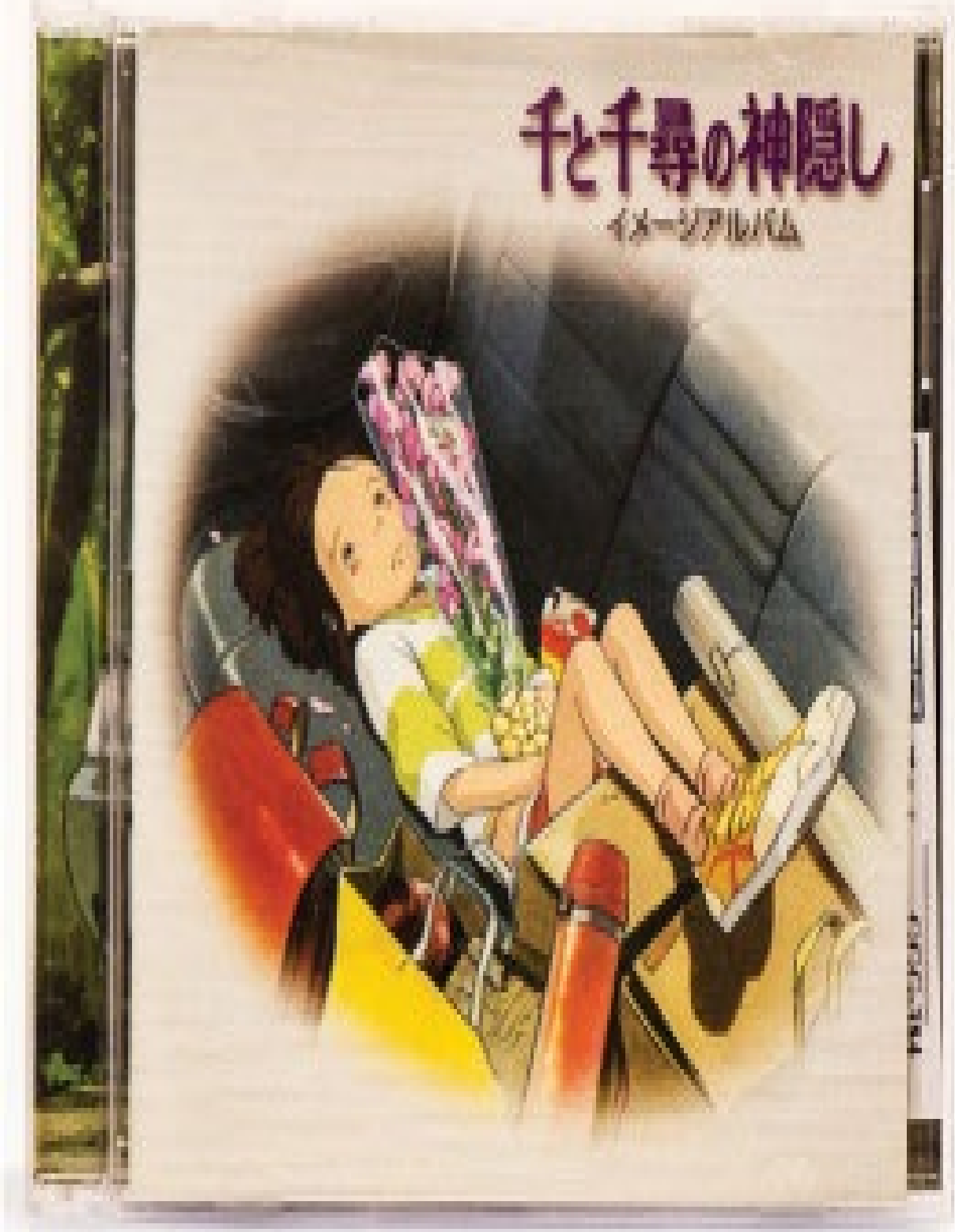
RECONOCIMIENTO MUSICAL

Del mismo modo que Zeniba hablará de ella misma y de su hermana como «dos partes de un todo», la música del compositor Joe Hisaishi siempre se ha adecuado al mensaje de las películas de Hayao Miyazaki conformando una perfecta unión atmosférica en belleza, personalidad y tono, aun manteniendo su propia individualidad, como bien evidencian la recepción y éxito recibidos. El viaje de Chihiro recibió una condecoración a la Mejor Música en el 56 Mainichi Film Competition Award 93, el premio a la Mejor Música de Película en el Tokyo International Anime Fair de 2001 y el 17º Japan Gold Disk Award en la categoría al Mejor Álbum de Animación. Por norma general, cuando las películas de Studio Ghibli recibían premios de la Academia de Cine Japonesa entre ellos solía figurar el de Mejor Banda Sonora.

En la última década, el compositor ha alcanzado un mayor reconocimiento internacional. Además de las ediciones convencionales, Joe Hisaishi frecuentemente lanza álbumes con arreglos de sus propias melodías con añadidos y los propios image album, e igualmente motiva la organización de conciertos como el multitudinario y maravilloso encuentro en el Budokan de Tokio que tuvo lugar en 2010 para honrar el 25º aniversario de Studio Ghibli. Así pues, es indiscutible que, tanto por su trayectoria como por el valor de su obra, el éxito de Joe Hisaishi es independiente al del director, si bien es indiscutible que el tándem que forma con Hayao Miyazaki resulta excepcional. El estilo del compositor encaja adecuadamente con la desbordante imaginación y el cuidado trabajo artístico que se aprecia en las obras de un director que no deja nada al azar y se preocupa con una dedicación magistral por los detalles y los aspectos formales que definan y enriquezcan los matices de los personajes y las escenas.

¿QUÉ ES UN IMAGE ALBUM?

Los image album, característicos de la animación japonesa en general, son habituales en el mundo del cine, la televisión y los videojuegos cuando se le solicita al compositor que se haga cargo de la música en las etapas de preproducción de la obra, usando únicamente storyboards, arte conceptual o notas como fuente de inspiración. Los image album normalmente se anticipan a la producción como música preliminar e influyen en el producto final, además de que pueden incluir canciones (image songs) que definen la personalidad de los personajes o la atmósfera de algún escenario.


千と千尋の神隠し
イメージアルバム

El hecho de que se componga la música de manera previa a los requerimientos de las secuencias fílmicas parece estar relacionado con el gekiban, una tendencia musical que se consolidó en el cine japonés en el siglo XX y que se basa en la utilización de piezas recurrentes que funcionan como expresión de personajes, localizaciones o situaciones, sin buscar interacciones particularmente complejas, pues podían concebirse sobre las líneas generales de la trama. Como bien señala Kentaro Imada94, el gekiban derivaría de formas musicales ancestrales de acompañamiento en el teatro nō y kabuki y actualmente cobraría más forma en la animación aunando este estilo de producción musical tradicional junto con la estética del acompañamiento musical occidental.

Sin embargo, en la actualidad, la animación busca nutrirse de estrategias más refinadas y complejas, algo que se ha reflejado especialmente en los trabajos musicales de las obras de Studio Ghibli mediante procesos de orquestación, reinterpretación y variación, muchas veces con la inclusión de técnicas propias de los dibujos animados americanos, como el mickey-mousing95, presente en bandas sonoras como Mi vecino Totoro y El viaje de Chihiro. Desde el principio, el cuidado de la música en el estudio ha sido tan medido como el de la animación tradicional, algo que se debe especialmente a la implicación de Isao Takahata en la edición y posproducción de las bandas sonoras 96.

Mientras que Hayao Miyazaki nunca ha sido una persona especialmente melómana, a diferencia de él, su compañero y mentor siempre se ha preocupado más por el papel de la música y el significado que aportaba al filme, algo que ya se apreciaba desde su debut como director de largometraje en Las aventuras de Hols, el príncipe del sol (1968). En su ópera prima Isao Takahata trabajó junto al compositor Michio Mamiya y se preocupó de darle un significado y una especial importancia a la interpretación coral como símbolo de comunidad, así como a la inspiración en la música europea para aportar exotismo97. Posteriormente, contribuyó al desarrollo de la banda sonora de películas de Hayao Miyazaki como Nausicaä del Valle del Viento, El castillo en el cielo y Nicky, la aprendiz de bruja.

No obstante, más allá de la innegable colaboración de Isao Takahata en el aspecto musical de las obras de Studio Ghibli, es preciso concretar la figura de Joe Hisaishi en una de las colaboraciones director/compositor más largas y efectivas de la historia del cine. Juntos, sus trabajos parecen potenciar el escapismo de unas fantasías que encierran una crítica a la sociedad contemporánea, ya sea mediante la nostalgia o mediante la potente vinculación simbólica entre melodía y escena.

EL PROCESO DE COMPOSICIÓN

El proceso de composición musical en las películas que involucran a Joe Hisaishi y a Hayao Miyazaki normalmente suele implicar una regular y recíproca relación entre la elaboración del filme en su proceso de producción y el image album inicialmente preparado. Para empezar, el compositor siempre aborda el proceso de elaboración de un image album a partir de un guion que le facilita Hayao Miyazaki, un ejemplo de storyboard, una serie de palabras clave, una introducción de la historia y una presentación de los personajes. En el caso de El viaje de Chihiro el compositor fue quien solicitó al director que elaborara una serie de poemas para reflejar la caracterización de los personajes, lo cual se tradujo en una serie de retratos que sirvieron para la letra de las image songs y que posteriormente analizaremos.

Una vez que Hayao Miyazaki le ha facilitado esas pautas a Joe Hisaishi, ambos trabajan por separado y, aproximadamente en el plazo de un año, se puede lanzar un CD, el image album que permite dar una primera idea del resultado final y que también resulta una guía y una inspiración para el director, que suele trabajar desde entonces escuchando dicha música98. A veces, se la hace llegar al equipo para que ellos mismos también la escuchen durante el trabajo, aunque, como señaló el director de animación Kitaro Kosaka99, «los animadores viven en un mundo completamente separado del de la música […] Muchos otros animadores prefieren trabajar con su propia música».

Así pues, mientras que la influencia de la música preliminar es patente en el proceso de inspiración de Hayao Miyazaki, el resultado final suele variar, si bien no considerablemente, en una práctica que aúna la libertad creativa de composición inicial con la transformación y evolución posterior que implica una nueva orquestación. Al igual que Hayao Miyazaki ha acostumbrado a desempeñar distintos roles en el proceso de creación de sus películas, Joe Hisaishi compagina el papel de compositor con el de director de orquesta,

además de músico en la propia grabación de las bandas sonoras, generalmente de pianista, tal y como sucede en el caso de El viaje de Chihiro.

EL IMAGE ALBUM DE EL VIAJE DE CHIHIRO

El Image album de El viaje de Chihiro consta de diez temas vinculados a escenas y personajes en su mayoría con interpretaciones vocales que partían de las letras que Hayao Miyazaki había escrito como guía para Joe Hisaishi a modo de breves poemas.

►That Day's River (, ano hi no kawa e)

►Night Is Coming (, yoruga kuru)

►Gods (, kamigami-sama)

►Bathhouse (, yuya)

►The People in Wonderland (, fushigi no kuni no jyūnin)

►Lonely lonely (, samishiisamishii)

►Solitude (, sorichūdo)

►The Sea (, umi)

►White Dragon (, shiroiryū)

►Waltz of Chihiro (, Chihiro no warutsu)

En el paso del image album de El viaje de Chihiro al montaje final se dieron una serie de procesos principalmente aditivos por los cuales se incluyeron temas nuevos, se eliminaron otros y predominó un proceso de expansión con el que se reutilizaron temas de manera repetida a lo largo del filme, como es el caso de That day's river o Sea, presentes en distintas escenas de la película.

Lejos de tratarse de un recurso para «engrosar» el álbum, la música en expansión y reutilización cumple una función narrativa y temática muy característica de la película, haciendo referencia a la circularidad del guion y a la constante recurrente de la memoria y el olvido, de gran importancia en la historia. La música de Joe Hisaishi en este filme, como veremos con más detalle, se tratará, pues, de una pista para que el espectador adelante acontecimientos y asocie ciclos pasados y futuros en sintonía con la propia protagonista, que no será consciente de la recuperación de su importante recuerdo hasta el final.

That day’s river

La pieza That day’s river en el image album puede reconocerse como el tema principal de la película y el que hace referencia al encuentro pasado de Chihiro y Haku en el río en verano, encuentro que no será conocido y recordado en la película hasta el desenlace de la misma. La música, cálida y dulce, comienza con un solo de piano característico del estilo del compositor y será recurrente para las piezas de la banda sonora One summer’s day, Day of the river y The return, coincidiendo con el inicio de la película y la mudanza de la familia Ogino; aproximadamente con la mitad del filme, en el momento en el que la protagonista acepta su realidad y el apoyo de Haku, y con el final en el que regresa a casa con su familia. De esta forma, esta pieza es el principal ejemplo del uso de la banda sonora del filme para aportar circularidad narrativa.

En el Image album, este tema, aunque tarareado por Ayaka Hirahara100, parte de un poema en el que Hayao Miyazaki imagina una escena en la que Chihiro pasea por los restos de un río que ya está sepultado. Nostalgia, agradecimiento y comunión con la naturaleza son elementos que hacen patente la deuda saldada entre ella y Haku y que les une a través del tiempo y el espacio, como bien señala uno de los versos: «Yo, que vivo por alguien y alguien que vivió por mí».

Night is coming

El caso de Night is coming resulta particularmente curioso, pues ni el título, ni el tema, ni el poema que lo inspiró se corresponden con el resultado final en la banda sonora de la película. En un inicio este tema fue planteado como el principal del mundo de la casa de baños, si bien en la banda sonora final acabó recogido bajo el título Yubāba, representando a la bruja y a la escena en la que Chihiro firma el contrato con ella en su despacho. Esta pieza tétrica y grave se podría asociar al leitmotiv de la gerente de los baños, ya que conoce variedades que se dan en una ocasión más cuando el personaje amenaza a Haku casi al final del filme bajo el tema Yubāba's panic. Como bien señala Raúl Fortes101, cuenta con una sección más dulce y delicada, casi un arrullo de canción de cuna, que se corresponde con un momento de la escena en el que Yubāba interrumpe su discurso para atender a su bebé, lo cual haría una referencia a las distintas facetas del personaje: rígida jefa y madre cariñosa.

Con respecto al título bajo el que se recogió en el Image album inicial, Night is coming, cabe señalar que al final éste le fue otorgado a la cuarta pieza de la banda sonora final que ilustra el momento en el que Haku ayuda a Chihiro a tranquilizarse y la acompaña a toda velocidad hasta llegar al puente que llega hasta la casa de baños.

Finalmente, para acabar con las discrepancias entre los dos álbumes, es interesante resaltar que el poema que Hayao Miyazaki entregó a Joe Hisaishi como inspiración para esta pieza narraba una escena en la que el viento agitaba las banderas, las nubes se oscurecían, las sombras se alargaban y se invitaba a la urgencia y a la celeridad por salir y huir. Resulta curioso que, en un primer punto de vista podamos apreciar que estos versos parecerían reflejar la escena que se corresponde con la quinta pieza de la banda sonora, The dragon boy, el impactante tema que caracteriza a Haku en la banda sonora final y que está presente en los dos momentos en los que el muchacho entra en escena por

primera vez ante Chihiro (tanto con su aspecto humano como con su aspecto dragón). En el primer caso, motiva la huida de la pequeña, ascendente y acelerada acorde con la composición, pues las lámparas se encienden al paso de la pequeña.

Gods

El tema festivo que acompaña al desembarco de los kasuga en la banda sonora original (Procession of the spirits) tiene su equivalente en la canción Gods, que en el poema de Hayao Miyazaki repite y repite una lista de baños y espíritus. En este poema sorprende encontrar ya la referencia a los dioses de los «ríos contaminados», lo que hace pensar que Hayao Miyazaki ya contaba con la idea del Dios Pestilente desde el principio en su imaginario. Asimismo, en otro de los versos se hace patente el valor por lo tradicional al resaltar que «las cosas eléctricas no necesitan espíritus».

The bathouse

Este tema, concebido para representar la rutina del trabajo en la casa de baños, se utilizó en la banda sonora original (con el nombre It’s hard work) para ilustrar la primera mañana en la que Chihiro (ya como Sen) debe abordar sus primeras tareas bajo las órdenes de Yubāba. El patrón rítmico repetitivo lo convierte en toda una sintonía que, mediante la alternancia de la sensación de fatiga y energía, encaja con las canciones de ánimo que podrían estar cantando los empleados agotados. De hecho, en el Image album este tema se trata de una canción con una letra un tanto melancólica y resignada interpretada por Kamaji y los propios trabajadores. En ella señalan el cansancio de su labor, aunque reconocen considerarse afortunados por tener un empleo102.

The people in wonderland

Este título, que hace referencia a las criaturas maravillosas del otro mundo, acabó en el montaje final dedicado a los pequeños trabajadores de la sala de las calderas. Sootballs («Bolas de hollín») es, sin duda, el tema más personal y definitorio de un personaje en El viaje de Chihiro, aunque en este caso estemos hablando de uno colectivo, más destinado a aportar sonrisas, encanto y alguna que otra enseñanza (véase capítulo 3).

Los pequeños susuwatari, bajo el mando de Kamaji, se centran en su labor de alimentar las calderas en un constante ir y venir… hasta que Chihiro insiste en participar en su trabajo. La rapidez y el uso de constantes graves y agudos definen la ternura y el humor que desprende la escena, no exenta de un toque tenebroso que nos recuerda que Chihiro está lejos de casa y en un lugar extraño. Asimismo, los arpegios de piano parecen evocar la rapidez de movimiento de las criaturas atareadas en el transporte del carbón. Este tema vuelve a aparecer con variaciones en Bathouse morning, pieza breve que acompaña la escena en la que Chihiro abandona la casa de baños para reunirse con Haku y se despide amablemente de los susuwatari que han custodiado sus zapatos en su ausencia.

Sea

Una de las piezas más bellas y emblemáticas de todo el conjunto de composiciones de Joe Hisaishi probablemente se trate de aquella que acompaña la escena cumbre de El viaje de Chihiro: el viaje en tren a Fondo del Pantano, a cuya belleza y simbolismo dedicaremos más líneas en este trabajo. Sea en el Image album difiere muy poco de The sixth station en la banda sonora, únicamente en los arreglos, pues el tema final se ve reforzado de más acompañamiento de cuerda y su duración es unos segundos mayor.

El poema que Hayao Miyazaki dejó a Joe Hisaishi para la composición de Sea suponía una escena contemplativa en la que se describía la infinitud del mar hasta el horizonte, el paso de un tren sobre su superficie, la visión lejana de una ciudad y el gentil viento que hacía cantar a las olas.

Chihiro y Lin contemplan la misma panorámica desde las dependencias de las trabajadoras después de haber superado la difícil tarea de liberar al Dios Pestilente: es en este momento cuando esta pieza aparece brevemente en el filme por primera vez, adelantando la magistral secuencia del tren en la que el cambio y la serena madurez adquiridos por Chihiro son ya una realidad. Por su parte, la música de Hisaishi es también contemplativa y estática, sin contrastes acusados. Un ejercicio de acompañamiento sutil en el que progresiva y lentamente se van reforzando las simbólicas y oníricas imágenes de una de las escenas más bellas de la filmografía de Hayao Miyazaki.

Waltz of Chihiro

Se trata de la única pieza del álbum que aparece referenciada como temática de un personaje, si bien en la banda sonora se denominó Reprise103 y supone, sin duda, una de las composiciones más bellas y emblemáticas del conjunto de trabajos de Joe Hisaishi en general y de El viaje de Chihiro en particular. Sin apenas variaciones significativas en su versión final más allá de la instrumentación, este vals induce al espectador progresivamente en la sensación romántica de exaltación y celebración que asciende por el descubrimiento del recuerdo olvidado que une a Chihiro y Haku y posibilita la salvación de este por parte de la protagonista. La escena de vuelo típica de la filmografía de Hayao Miyazaki y más representativa de la película se transforma en una caída mística y reafirmadora de la unión entre la humanidad y la naturaleza y la consagración de un vínculo permanente más allá de los mundos, del tiempo y del espacio. Una caída al vacío que esconde un ascenso y una elevación de los sentimientos potenciada por una composición musical inolvidable que conoció una adaptación más intimista y evocadora en la celebración del Concierto del 25º aniversario de Studio Ghibli en Budokan, con letra e interpretada por Ayaka Hirahara.

El resto de piezas del Image album son Lonely, lonely, The white dragon y Solitude. Ninguna de ellas alcanzó a estar en la version definitiva de la banda sonora, pero resultan de interés en el conjunto de cómo trabajó Joe Hisaishi a partir de las notas del director. La primera, Lonely, lonely, es una canción de tintes infantiles, repetitivos y cómicos con la particularidad de que cuenta con una letra tenebrosa, la que concibió Hayao Miyazaki como poema y que representaba la obsesión y los sentimientos de Sin Cara104. Por otra parte, The white dragon fue concebida y llamada Canción de amor. Interpretada por la famosa cantante japonesa Rikki, esta balada está basada en un bello poema de amor en el que una joven (a la que no sería descabellado identificar con Chihiro) llama a su dragón y ruega por su regreso. Finalmente, Solitude es un tema melancólico y nostálgico de gran belleza cuyo título también coincide con otra pieza de otra banda sonora compuesta por Joe Hisaishi para una película de Takeshi Kitano, Escena frente al mar (Ano natsu, ichiban shizukana umi, 1991).

EL MONTAJE FINAL

La banda sonora original, interpretada por la New Japan Philarmonic Orchestra es completamente orquestal y cuenta con veintiún temas. Durante su grabación en una sala de conciertos de Tokio Joe Hisaishi puso especial cuidado en la acústica y, por primera vez en Studio Ghibli, se utilizaron sesenta micrófonos situados en distintos puntos de la sala y en cada uno de los instrumentos para poder captar todo el sonido ambiental de la mejor forma posible. Como el propio Hayao Miyazaki había señalado, la música debía tratar de reflejar en todo momento la perspectiva de una niña de diez años, aunque efectos como el mickey-mousing y la circularidad de muchos temas contribuyen a unificar el conjunto temáticamente, por lo que, finalmente hubo poca diferencia sustancial entre las piezas preliminares y la banda sonora definitiva.

Asímismo, en las películas del director siempre se ha apostado por una composición musical que funcione adecuadamente en el conjunto, no necesariamente enfocada a los sonidos más tradicionales. Tal y como señala Roedder105, El viaje de Chihiro es un ejemplo de banda sonora que aúna equilibradamente el gekiban con los sonidos y el estilo americano de Hollywood, sin obviar los mecanismos de mickey-mousing que se sincronizan con algunos personajes como los susuwatari o la propia Chihiro. Innegablemente, se trata de una de las obras de Joe Hisaishi más coherentes en conjunto, con recurrencias narrativas, piezas asociadas a personajes y composiciones emblemáticas como One summer’s day y Reprise que han perdurado en el conjunto de la obra del compositor a lo largo de los años.

►One Summer’s Day (, ano natsu e)

►A Road to Somewhere (, toori michi)

►The Empty Restaurant (, dare moinairyōriten)

►Nighttime Coming (, yoru kuru)

►The Dragon Boy (, ryū no shōnen)

►Sootballs (, boirāmushi)

►Procession of the Gods (, kamisama-tachi)

►Yubāba (, yubāba)

►Bathouse Morning (, yuya no asa)

►Day of the River (, ano hi no kawa)

►It’s Hard Work (, shigoto watsuraize)

►The Stink God (, okusaregami)

►Sen’s Courage (, sen no yūki)

►The Bottomless Pit (, sokonashiana)

►Kaonashi (, kaonashi)

►The Sixth Station (6 , rokubanme no eki)

►Yubāba’s Panic (, yubābakyōran)

►The House at Swamp Bottom (, numa no soko no ie)

►Reprise (, futatabi)

►The Return (, kaeru hi)

►Always With Me (, itsumo nando demo)

Sen’s courage

Este tema de la banda sonora definitiva es otro ejemplo de circularidad que protagoniza dos momentos en los que la dualidad y la evolución de Chihiro es más que evidente: en un primer momento, cuando la niña aterrorizada ha de bajar unas escaleras empinadas para ir al encuentro de Kamaji, pero también cuando cruza sin dudar una tubería suspendida en las alturas para ir a rescatar a Haku. En el primer caso, el viento y los violines acompasan con tensión y duda cada uno de los movimientos trémulos de Chihiro utilizando el señalado mickey-mousing hasta que los tonos se alzan y las cuerdas se disparan representando el momento en el que la heroína nota el escalón rompiéndose bajo sus pies y se precipita escaleras abajo hasta estamparse con la pared. Posteriormente, las notas trémulas siguen acompañando a Chihiro hasta que abre la puerta de la sala de las calderas.

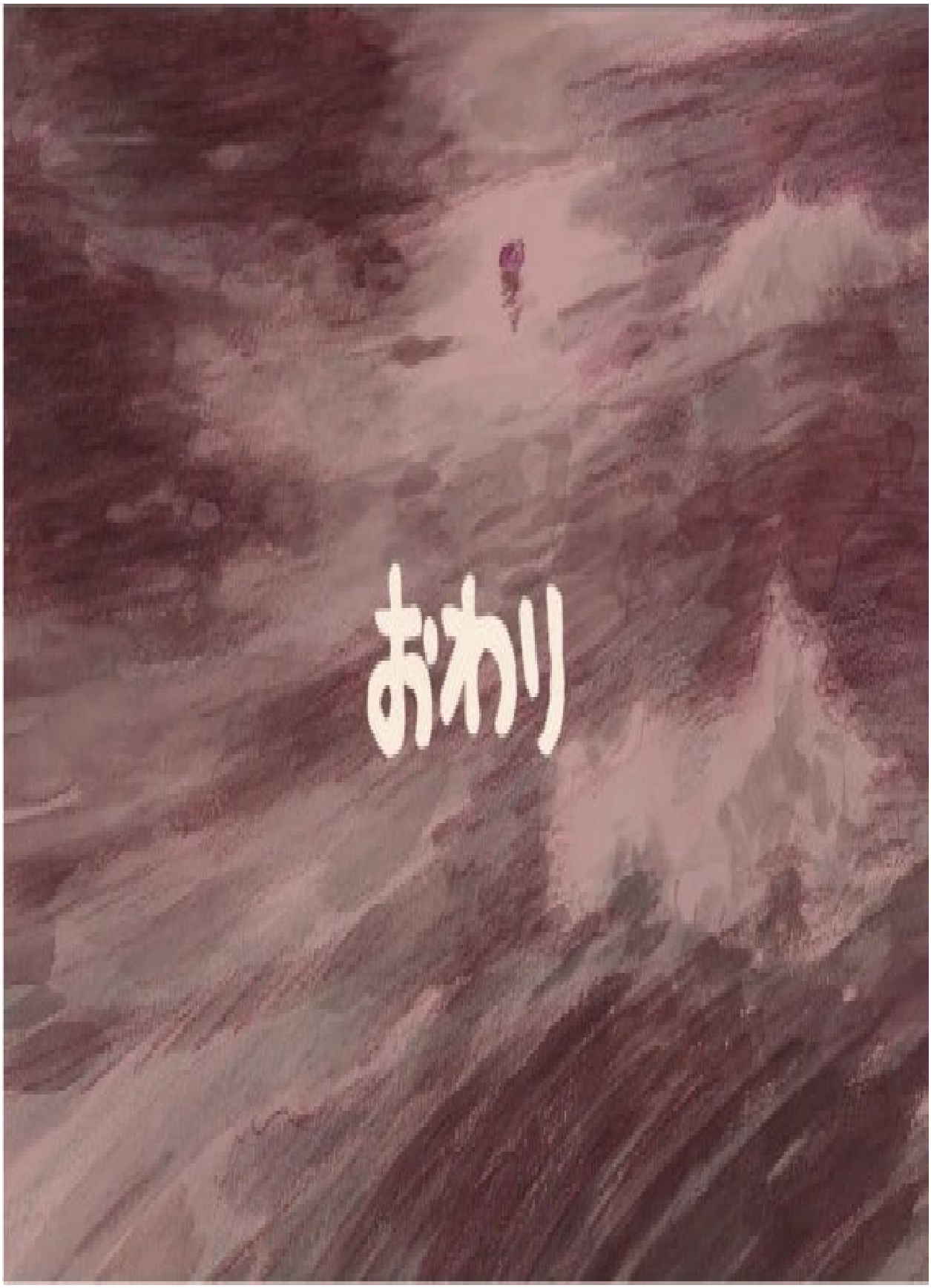
Como señaló Roedder en su tesis106, esta música fue compuesta especialmente para representar la escena en la que Chihiro baja temblorosa las escaleras, ya que todos sus movimientos tienen su apoyo musical en una mezcla de miedo y comicidad que se convierte en completa ansiedad por el futuro incierto de la pequeña. En el álbum también se recupera muy brevemente en la escena de la conversación entre Sen y Sin Cara y, como ya se ha señalado, en la del rescate de Haku.

Llama la atención la reutilización de la música en esta última escena, algo que inevitablemente contribuye a generar un paralelismo entre los retos afrontados por Chihiro. En ambos casos, la niña ha de superar un obstáculo a una elevada altura, pero los motivos que le impulsan a ello, así como su actitud son totalmente diferentes. En el primer caso, Chihiro no sabe muy bien adónde irá, sigue un fugaz consejo de Haku y se encuentra sola y desprotegida.

Sus pasos son dudosos y temerosos, lo que le lleva al resultado de precipitarse escaleras abajo devastada por el pánico hasta dar de bruces con un muro. La Chihiro del diseño de Masashi Andō, insegura, torpe y dubitativa afronta y supera su primer reto a duras penas, lentamente y con un buen susto a sus espaldas. Por otra parte, la escena de la cañería resulta totalmente opuesta y un buen ejemplo del diseño y la concepción de la Chihiro de Hayao Miyazaki: una expresión de serenidad y firmeza en su decisión, que toma sin apenas dudar107. Puesto que la vida de Haku está en juego, con rapidez y sin perder un solo minuto se ata las mangas para que no entorpezcan sus pasos y se lanza a cruzar una inestable tubería que se desmorona a cada paso que da. Cuando finalmente alcanza la escalera, las notas musicales, las mismas que suavizaron su llegada al muro en la primera escena, protagonizan el momento en el que ella se aferra a la escalera. Chihiro sigue sin detenerse, el tiempo apremia, ella ha decidido arrojarse a salvar a un ser querido, no mira atrás y ni siquiera parece ser consciente del miedo que podría haber pasado.

Itsumo nando demo

El apacible y melancólico tema musical que acompaña al espectador en los créditos finales del filme es obra de Yumi Kimura, quien también canta e interpreta la lira en la misma canción. Tras el visionado de La princesa Mononoke, la compositora escribió a Hayao Miyazaki y le envió un CD con sus trabajos, ante lo cual recibió una respuesta informándole del nuevo proyecto del director: Rin, el pintor de chimeneas. Inspirada por esta historia, compuso la música de una canción especialmente para el proyecto junto a su amiga, la poetisa Wakako Kaku, que se encargó de la letra. Su título era Itsumo nando demo108.


おわり

Puesto que el proyecto de Rin, el pintor de chimeneas nunca llegó a realizarse, la bella canción permaneció en el olvido hasta que, en plena producción de El viaje de Chihiro, Hayao Miyazaki volvió a escucharla y se percató de que el mensaje de esperanza y búsqueda de paz interior que transmitía casaba perfectamente con el nuevo e inminente proyecto, puesto que hacía referencia a la posibilidad de volver a renacer cuando la infancia se acaba y los adultos olvidan lo que era ser niño. Posteriormente, tanto la compositora como la letrista volverían a trabajar junto a Hayao Miyazaki, ya que Yumi Kimura compondría Sekai no yakusoku109, el tema de cierre de El castillo ambulante (2004), mientras que Wakako Kaku pondría la letra a Umi no okāsan, tema de inicio de Ponyo en el acantilado, junto a Hayao Miyazaki.

93 El premio a la Mejor Música fue concedido a Yumi Kimura y Joe Hisaishi. En ese mismo evento, Hayao Miyazaki era condecorado como Mejor Director y El viaje de Chihiro recibía los galardones como Mejor Película de Animación y el Premio de los Aficionados. Palmarés completo en: http://mainichi.jp/enta/cinema/mfa/etc/history/56.html

94 Imada, 2009, citado en Bellano, M (2012), «From Albums to Images Studio Ghibli's Image Albums and their impact on audiovisual strategies» Revista transcultural de música, 16. Padua: Università degli Studi di Padova, p.2.

95 También llamado «acompañamiento dramático», el mickey-mousing es una técnica de composición de bandas sonoras mediante la cual se busca la sincronización de los movimientos del personaje en pantalla con el acompañamiento musical. El término hace referencia a los primeros trabajos de Walt Disney, en los que la música prácticamente reproducía con mímica las acciones de los protagonistas.

96 Miyazaki, H. (2009), Starting Point 1979-1996, Beth Cary y Frederik L. Schodt (trad.). San Francisco: Viz Media, p. 345.

97 García Villar, M. (2016) «Las aventuras de Hols, príncipe del sol» en García Villar, M. y López Martín, Á. Antes de Mi Vecino Miyazaki. Madrid: Diábolo Ediciones.

98 Roedder, A. C. (2013) «Japanamerica» or «Amerijapan»? Globalization, Localization, and the Film Scoring Practices of Joe Hisaishi. Los Ángeles:

University of California, p. 39-40.

99 Bellano M., op. cit, p.5

100 Quien también interpretaría este tema en el concierto del 25º aniversario de Studio Ghibli en Budokan.

101 Fortes, R. op. cit. p.58.

102 «Justo cuando crees que es hora de dormir, es hora de trabajar. Considérate afortunado mientras tengas trabajo». Traducción de la autora a partir de los poemas en Miyazaki, H. (2011), op.cit. p.202.

103 , futatabi, que hace referencia a la circularidad y al recuerdo.

104 «Estoy solo, quiero tragar cosas, quiero hacerme más grande, si me hago más pesado quizá no esté tan solo. Quiero más, ¿quieres esto?, te lo daré, te daré todo». Traducción de la autora a partir de los poemas en Miyazaki, H. (2011), op.cit. p.203.

105 Roedder, A. C. op. cit. p. 207.

106 Ibíd.

107 Esta resolución tan firme de Chihiro fue criticada por Masashi Andō, que no compartía que la protagonista pudiera sufrir un cambio tan radical y ni siquiera mostrar un ápice de temor.

108 [Siempre conmigo]

109 [La promesa del mundo]

CAPÍTULO 7

INFLUENCIAS: LOS ANCESTROS DE

EL VIAJE DE CHIHIRO

LOS MAESTROS DEL CINE

Cuando tras el estreno de El viaje de Chihiro se le preguntó a Hayao Miyazaki por sus influencias y sus maestros en el mundo del cine de animación110 en su trayectoria profesional, el director destacó la década de los cincuenta como determinante para su formación, cuando empezó a ver muchas películas: «Un cineasta que realmente me influyó fue el animador francés Paul Grimault […] otra película que tuvo una influencia decisiva en mí fue una rusa, 'La reina de las nieves'. Directores contemporáneos que respeto mucho son Yuri Norstein de Rusia y Fréderick Back de Canadá».

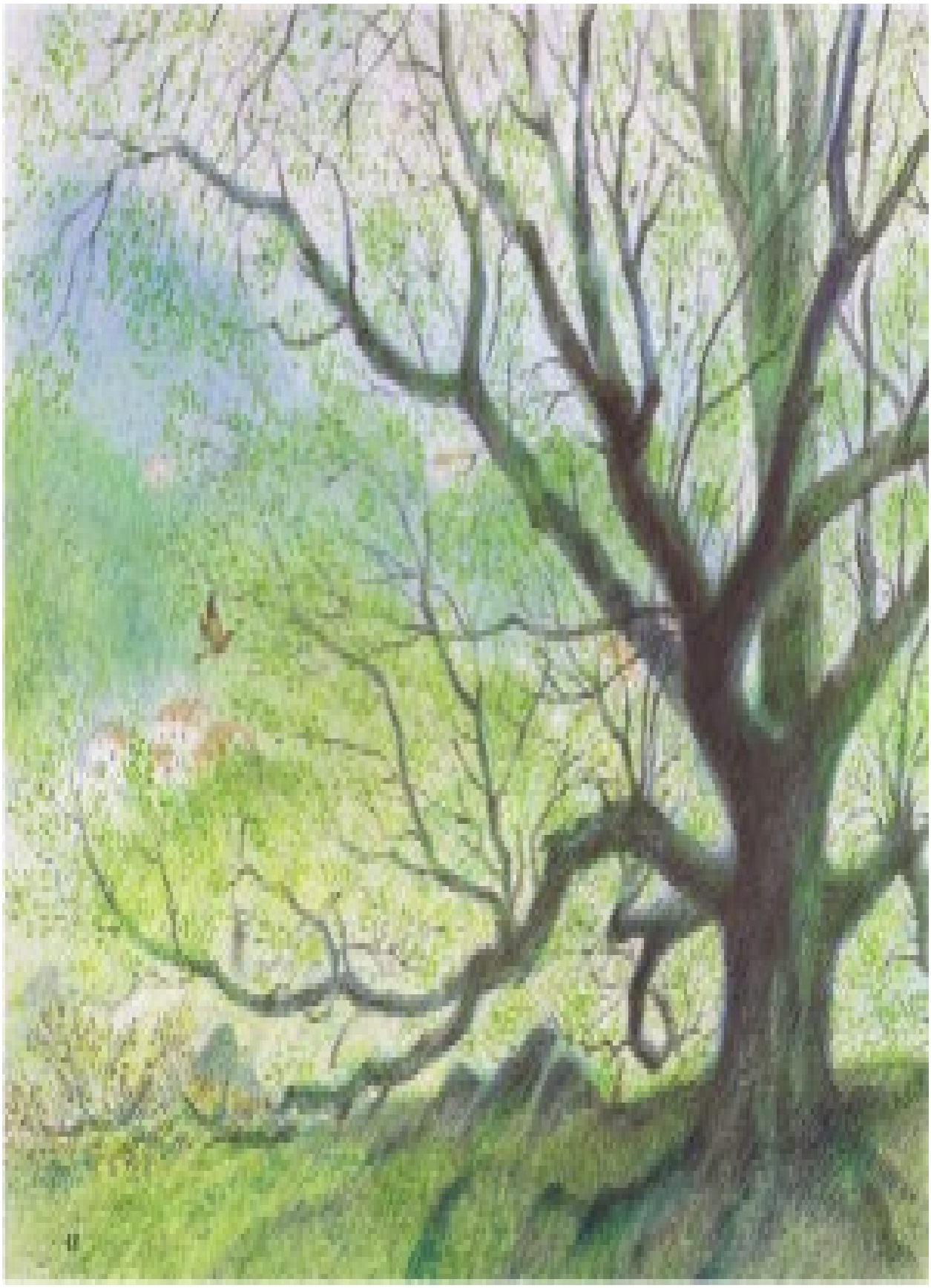
Antes de destacar la herencia de Lev Atamanov en detalles del guion y la de Paul Grimault en la configuración del espacio, conviene señalar brevemente qué cualidades poseen los últimos directores señalados por Hayao Miyazaki para tener su trabajo en tal alta estima.

Yuri Norstein, según las palabras de Hayao Miyazaki «es alguien que particularmente se merece la denominación de artista»111 y uno de los animadores europeos más reconocidos del pasado siglo, con un estilo especial y una concepción de la coordinación entre tiempo y espacio sosegada y contemplativa. En lo referente a su estilo, este resulta muy personal, pues se centra en una técnica que aprovecha la utilización de capas de cristal para dotar a los dibujos de una sensación tridimensional. Este cineasta soviético posee una obra que no abarca más de noventa minutos de metraje en dirección, pues fundamentalmente se ha desarrollado en cortos de no más de diez minutos de duración y generalmente recoge historias que suelen estar vinculadas a mitos y leyendas folclóricas rusas. Desde finales de 2003 y hasta principios de 2004 el Museo Ghibli organizó una exposición sobre sus obras y algunos de sus cortometrajes112 se proyectaron en la sala del Saturn Theatre.

Ёжик в тумане Los derechos los tiene Soyuzmultfilm Film Fund Año: 1975

Por otra parte, Frédérick Back fue un animador canadiense con una gran devoción por la naturaleza y firme activista sobre los derechos de los animales, por lo que su cine ha estado muy orientado a concienciar a generaciones de espectadores sobre el cuidado del medio ambiente. En particular, Hayao Miyazaki siempre se ha sentido fascinado con su estilo a la hora de animar plantas y la dificultad que ello acarrea. Sobre el año 1982 o 1983, tanto él como Isao Takahata vieron una proyección de su corto Crac!, el cual les impactó profundamente113.

Uno de sus trabajos más laureados, ganador en el Festival de Cine de Annecy , fue L’Homme qui plantait des arbres, un bello y poético retrato que hace una llamada al papel del hombre como preservador y responsable de la naturaleza. El animador fue protagonista de una exposición fruto de la colaboración del Museo Ghibli y el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio, el Museo de Arte de Sapporo y el Museo de Arte Prefectural de Hiroshima entre los años 2011 y 2012, antes del fallecimiento de Back en 2013.



The Man who planted trees: L'homme qui plantait des arbres. Canadian Broadcasting Corporation (CBC) / National Film Board of Canada (NFB) / Société Radio-Canada Año: 1987

Lev Atamanov

La película de La reina de las nieves (Snezhnaya koroleva, 1957) a la que Hayao Miyazaki se refiere en su declaración es obra del animador soviético Lev Atamanov (1905-1981), y reconocido director de animación soviética con clásicos premiados como La flor roja (1952), una adaptación del cuento de La bella y la bestia, y La grulla amarilla (1950), basada en un relato tradicional chino. Atamanov trabajó especialmente con cuentos clásicos a los que dotó de un personal toque romántico, humorístico y colorido, como en el caso de La reina de las nieves.

Basada en el clásico de Hans Christian Andersen, recoge la inmortal historia de la pequeña Gerda y su viaje lleno de peripecias para rescatar a su amigo Kay del palacio de la malvada reina de las nieves, ofendida cuando es desafiada por el chico. Esta película fue producida en Moscú en el estudio Syuzmultifilm y a los dos años de su estreno fue doblada114 y lanzada en inglés por Universal Pictures. En los noventa conocería un redoblaje y nuevas traducciones al francés y al español. En 2007 Studio Ghibli distribuyó en Japón esta querida película tan especial para el director bajo el sello de la Biblioteca del Museo Ghibli y se lanzó en diciembre de ese mismo año con audio en ruso y subtítulos en japonés.

Cuando Hayao Miyazaki comenzó su carrera en el mundo de la animación atravesó muchas dificultades que podrían haberle desanimado si no hubiera sido por el visionado de La reina de las nieves, que le inspiró y le animó a seguir trabajando en el mundo del anime. Asimismo, de una forma u otra ha conservado cierta estela estética en alguna de sus producciones posteriores, así como en las obras de su colega y amigo Isao Takahata como Las aventuras de Hols, el príncipe del sol. Con respecto a El viaje de Chihiro también se pueden hallar ciertos paralelismos en algunos de sus temas, principalmente relacionados con los conceptos de la memoria y el olvido.

La reina de las nieves: Снежная королева, Snezhnaya koroleva
Soyuzmultfilm Año: 1957

Paralelismo entre La reina de las nieves y El viaje de Chihiro

En primer lugar, podríamos aventurar que, sin duda, un plano muy representativo de La reina de las nieves permaneció grabado en la mente de Hayao Miyazaki: Gerda, que echa de menos a Kay, deposita sus zapatos nuevos en el río como ofrenda para que este inspire su camino en busca del pequeño. Esta imagen del zapato devorado por las aguas también está presente en Mi vecino Totoro, cuando el único objeto que parece encontrarse en la pérdida de Mei es un zapato junto a la corriente, pero cobra mucha más importancia en El viaje de Chihiro al actuar como detonante de que Haku y Chihiro se conozcan. Recordemos que la niña se cae dentro de Haku en su forma de río al intentar coger un zapato que se le había caído. Gerda los entrega voluntariamente para buscar a Kay, mientras que Chihiro lo pierde por accidente y eso le posibilita establecer una deuda espiritual que enriquecerá su posterior viaje al otro mundo. Se trata de un paralelismo muy sutil pero con un fuerte simbolismo que relaciona la fortaleza de ambas relaciones unidas en la figura de un zapato. Además, hay que tener presente que Hayao Miyazaki otorga especial fuerza a esa imagen, ya que es la última que aparece tras los títulos finales de crédito: el zapato perdiéndose entre las aguas.

La reina de las nieves: Снежная королева, Snezhnaya koroleva
Soyuzmultfilm Año: 1957

Como ya hemos señalado, otro tema que vincula ambas películas es el de la memoria. Andrew Osmond115, por ejemplo, defiende que la escena en la que Gerda es tentada por la anciana a perder su memoria y descansar entre las flores puede resultar inspiradora de la manipulación por parte de Yubāba para que Chihiro olvide su verdadera identidad mediante la firma del contrato. De hecho, además de que el frondoso jardín donde se encuentra Gerda evoca la escena en la que Chihiro visita a sus padres convertidos en cerdos por primera vez, tanto en una secuencia como en otra ambas recuperan su verdadera identidad mediante un símbolo que les recuerda su lazo con el mundo: la tarjeta de sus compañeros de clase en el caso de Chihiro y las rosas que a Gerda le hacen recordar su amistad con Kay. Resulta mucho más elocuente localizar la similitud en el despertar de la pequeña y el entorno más que en el intento de manipulación de Yubāba, que resultará más cercano a la magia desarrollada en Historias de Terramar y en el libro The Marvelous Village Veiled in Mist de Sachiko Kashiwaba.

Así pues, ya desde el principio de su aventura se hace patente que el vínculo de amor de Kay y Gerda perdura más allá del olvido, al igual que sucede con Haku y Chihiro, que se ayudan el uno al otro inspirados por un recuerdo que les une desde mucho tiempo atrás. Al fin y al cabo, como bien señala Kamaji, el amor y solo el amor es el motivo y el detonante para que las dos niñas emprendan una cruzada para salvar a sus respectivos amigos. Durante esta búsqueda y en una de sus aventuras,

La reina de las nieves: Снежная королева, Snezhnaya koroleva
Soyuzmultfilm Año: 1957

Gerda también vive una situación que se puede relacionar con El viaje de Chihiro en menor medida: el encuentro con el rechoncho príncipe al que sorprende en sus aposentos dormido mientras busca a Kay, tal y como le sucede a la protagonista de Hayao Miyazaki cuando acaba en el lujoso dormitorio de Bō mientras busca a Haku.

La reina de las nieves: Снежная королева, Snezhnaya koroleva
Soyuzmultfilm Año: 1957

Este amor como fuerza inspiradora verdaderamente rescata a Haku y Kay no cuando las niñas les encuentran, sino cuando ambas consiguen devolverles su identidad, un suceso que también tiene lugar en las dos obras. Cuando Gerda alcanza el palacio de la reina de las nieves se encuentra con un Kay muy distinto, con un corazón congelado, airado y sometido a la voluntad de la malvada reina. El recuerdo que los une posibilitará que de los ojos del muchacho caiga el cristal de hielo que le controlaba, una caída simbólicamente similar a la desaparición de las escamas de dragón que caen del cuerpo de Haku cuando Chihiro le recuerda su verdadera identidad. De esta forma, todo lo expuesto nos lleva a concluir que, además de las claves estéticas y simbólicas que puedan señalarse (como la inclusión del zapato o la caída del cristal) El viaje de Chihiro comparte constantes y temas con La reina de las nieves principalmente en: la definición de una protagonista que inspira a los demás con su determinación adquirida, el vínculo de amor y amistad entre dos niños que permanece más allá del olvido y la asunción de un viaje lleno de peligros por salvar a un amigo.

Paul Grimault

No obstante, más allá de la película de Lev Atamanov, la figura inspiradora predominante para Hayao Miyazaki, y cuya admiración era compartida también por su compañero Isao Takahata, fue el cineasta francés Paul Grimault.

Cofundador de la desaparecida sociedad de cine de animación Les Gémeaux, realizó diversos cortometrajes y filmes publicitarios, aunque su gran obra fue el largometraje La Bergère et le Ramoneur, estrenado prematuramente en 1952 cuando su director no la consideraba terminado. No obstante, tuvo la oportunidad de corregirla y reestrenarla bajo el nombre Le Roi et l’oiseau en 1980.

Le Roi et l'Oiseau: Antenne-2 / Gibe Films, Año: 1979

Hayao Miyazaki había podido ver la primera versión en su juventud, y de ella extrajo referencias para sus futuras obras, especialmente para El castillo de Cagliostro, pero también para El viaje de Chihiro. Dichas referencias no se vinculan tanto con el tono, sino con la representación espacial del enorme castillo y la verticalidad jerárquica de su estructura: el último piso, las alturas, es propiedad de Yubāba, jefa y regente del lugar, mientras que los empleados residen en las plantas que se encuentran por debajo del nivel del suelo.

INFLUENCIAS LITERARIAS

Hayao Miyazaki es un lector aficionado desde su juventud. No en vano ingresó como único miembro en el club de investigación sobre literatura infantil en la Universidad de Gakushuin y durante muchos años ha reconocido la influencia de la literatura fantástica occidental en sus propias películas hasta el punto de que sus libros favoritos han sido la base de obras de Studio Ghibli dirigidas por profesionales más jóvenes, como su propio hijo Gorō Miyazaki (Cuentos de Terramar) o Hiromasa Yonebayashi (Arrietty, El recuerdo de Marnie). En otras ocasiones, como comprobaremos a continuación, el gusto lector de Hayao Miyazaki le ha llevado a la curiosidad por adentrarse en adaptaciones de obras que conoce por casualidad.

AO/TORI BUNKO

講談社 青い鳥文庫

新装版

霧のむこうのふしぎな町

柏葉幸子／作　杉田比呂美／絵

The marvelous village veiled in mist: Kodansha English Library, Kodansha, 1987

The marvelous village veiled in mist

The marvelous village veiled in mist116 () es una novela de la escritora japonesa Sachiko Kashiwaba (1953) que tiene mucho en común con El viaje de Chihiro. La autora se hizo un nombre en 1974 al ganar el Kodansha Award, un premio dirigido a escritores noveles de literatura infantil y juvenil, precisamente gracias a esta publicación. Las obras de Kashiwaba suelen estar orientadas a retratar un mundo mágico que, como las dos caras de un espejo, son un reflejo de la sociedad real, en la misma línea que Hayao Miyazaki hace con sus películas. The Marvelous Village veiled in Mist también recibió el premio JAWC New Talent Award y fue traducida al inglés en 1987. Lamentablemente, de momento no existe edición alguna en nuestro idioma.

The Marvelous Village veiled in Mist se trataba de un libro que el director conocía por un miembro de su equipo, que lo consideraba una de sus lecturas preferidas. Movido por la curiosidad de entender por qué le gustaba tanto, Miyazaki quiso trabajar en su adaptación mucho antes de plantear la película que todos conocemos. Como ya hemos visto, este proyecto no llegó a buen puerto, pero gran parte de su imaginario y sus mensajes calaron en la historia de Chihiro imaginada y creada por Hayao Miyazaki. Así pues, no hay forma de identificar El viaje de Chihiro como una adaptación de la novela, aunque Kodansha, la editorial japonesa que se hace cargo de su publicación, sigue vinculando ambas obras con más cercanía de la real. De hecho, en las promociones de las reimpresiones en la web oficial reza el siguiente comentario: «La obra maestra de la literatura fantástica que influyó en El viaje de Chihiro», lo cual puede inducir erróneamente que se trata de la fuente original de la que surgió la película como adaptación. Por su parte, la distribuidora del filme, Tosho, siempre ha mantenido que se trata de obras totalmente diferentes.

Similitudes y diferencias entre The Marvelous Village veiled in Mist y El viaje de Chihiro

A pesar de que no se trata de una adaptación, existen similitudes y herencias de la historia original vinculadas a situaciones, caracterización de personajes y símbolos de la película.

En primer lugar, la protagonista, Lina, es una niña de una edad y físico similares a Chihiro, pues tiene once años y también lleva el pelo siempre recogido en una cola de caballo. Sin embargo, a diferencia de Chihiro (canija y «enclenque» como bien refuerza Yubāba), Lina es descrita como más regordeta.

The Marvelous Village Veiled in Mist

霧のむこうのふしぎな町

Sachiko Kashiwaba

Kodansha English Library

Translated by
Christopher Holmes

The marvelous village veiled in mist: Kodansha English Library, Kodansha, 1987

La aventura de las dos niñas comienza en verano y a las dos la llevará a un pueblo misterioso y extraño en algún lugar indeterminado de Japón, si bien la historia de Lina comienza con ella completamente sola en una estación de tren. La pequeña no se enfrenta a una mudanza ni ningún cambio de entorno, pero sí debe pasar sus vacaciones sola, puesto que su padre está demasiado ocupado como para prestar atención a este asunto. Sola y de pie en una parada de tren en una imagen que recuerda a la de la niña fantasma que Chihiro ve en su viaje a Fondo del Pantano, Lina solo sabe que debe buscar el pueblo de la Mina de Plata en el Valle de la Niebla y la casa de una conocida de su padre para pasar las vacaciones. Desesperada y a punto de llorar, Lina inicia su viaje con bastante menos entereza de la que acabará atesorando al final del libro, pues, al igual que Chihiro, sus experiencias y el trato con los seres que conocerá enriquecerán su perspectiva vital.

The marvelous village veiled in mist: Kodansha English Library, Kodansha, 1987

El pueblo de la Mina de Plata se encuentra en un valle cubierto por la niebla al otro lado de un arco torii y se trata de un misterioso lugar habitado por criaturas mágicas y extrañas, al igual que el Otro Mundo que Chihiro encuentra al otro lado del túnel. Sin embargo, en la novela se explicita en numerosas ocasiones que el pueblo puede ser visitado por aquellos que lo necesiten y que este escogerá a sus visitantes para que vivan una experiencia de aprendizaje. Además, al finalizar la estancia, es posible que se les ceda la oportunidad de volver si se les hace entrega de un paraguas con una cabeza de payaso en un extremo, regalo que Lina recibirá con emoción al final de su aventura como puerta abierta a su regreso. Esta posibilidad de satisfacer el ansiado retorno es algo que resulta ambiguo e indeterminado en el caso de El viaje de Chihiro. Al fin y al cabo, al final de la película no se le da ninguna pista al espectador de que la niña pueda regresar a la casa de baños, volver a ver a los seres que ha conocido o incluso recordarlos.

Los primeros pasos de Lina en el pueblo (del que descubrirá que es llamado por sus habitantes «Camino del Día de los Santos Inocentes»), la dirigen a la Mansión Picotte, una casa de huéspedes con una peculiar abundancia de chimeneas. Allí protagoniza una escena que guarda muchos aspectos en común con la llegada de Chihiro a los aposentos de Yubāba, pues, al igual que la protagonista de Miyazaki, la pequeña Lina será recibida por la fría actitud de la gerente de dicha casa, Lady Pippity Picotte, quien desprecia sus malos modales: «Con once años y aún no sabes cómo saludar adecuadamente a los demás»117. Además de esta llamada de atención tan familiar, el primer encuentro de la niña y la gerente evoca poderosamente al de Chihiro y la bruja, pues en él se evidencia la necesidad de trabajar duro para sobrevivir en ese mundo tan extraño. Sin embargo, mientras Chihiro, por consejo de Haku, es la que mantiene y expresa su deseo de trabajar para sobrevivir, en el caso de Lina será Lady Picotte quien le explique la necesidad de acatar una regla muy tajante: «Aquellos que no trabajen aquí no comerán». De este modo, las dos niñas se ven obligadas

repentinamente a labrarse su supervivencia en un mundo extraño mediante el trabajo y ambas ven flaquear su determinación en un principio sin creerse capaces.

A diferencia de Chihiro, Lina no tendrá que trabajar constantemente en la casa de huéspedes, sino que deberá aceptar distintos encargos mediados por Lady Picotte en diferentes comercios e instituciones del pueblo, donde el viento sopla místico y donde Lina, como Chihiro, es la única humana rodeada de extraños seres mágicos. Los distintos trabajos de la niña en este entorno conforman aventuras episódicas mediante las cuales va labrándose el cariño de sus habitantes gracias a su amabilidad, compasión y esfuerzo, así como desarrollando seguridad en sí misma.

Continuando con la búsqueda de similitudes con El viaje de Chihiro dos episodios de la novela son especialmente ilustrativos. En el cuarto episodio Bird brain and Thoma's Shop [Cabeza de Chorlito y la tienda de Thoma] Lina ha de encargarse de la ordenación y catalogación de libros de la biblioteca, para lo que tendrá que lidiar con el loro Cabeza de Chorlito. El pájaro, altivo y egoísta, vive encerrado entre libros de los que no quiere desprenderse. Para tratar con él, Lina demuestra dulzura, pero también firmeza, como hace Chihiro con el pequeño y mimado Bō para obtener su liberación.

Asimismo, cuando Lina acaba su labor en la biblioteca y es recompensada con la oportunidad de escoger el libro que más desee, la niña sacrifica su propio interés por hacer realidad el sueño de Cabeza de Chorlito y hacerle entrega de un ejemplar de Robinson Crusoe, el libro preferido del pájaro. Esta actitud desinteresada y generosa se puede vincular también con el sacrificio que hace Chihiro al entregar el pastel de hierbas a Haku y a Sin Cara en lugar de guardarlo para sus padres. Por su parte, el segundo de los episodios especialmente representativos se trata del quinto Lina helps to work magic [Lina ayuda a que la magia funcione] y tiene que ver con la prueba que Lina ha de resolver haciendo uso de su intuición. En dicha prueba cuenta con un número de intentos limitado para descubrir qué pieza de entre una gigantesca muestra de menaje es, en

realidad, un príncipe encantado, algo que se relaciona con el desafio final por el que Chihiro ha de identificar a sus padres entre los cerdos.

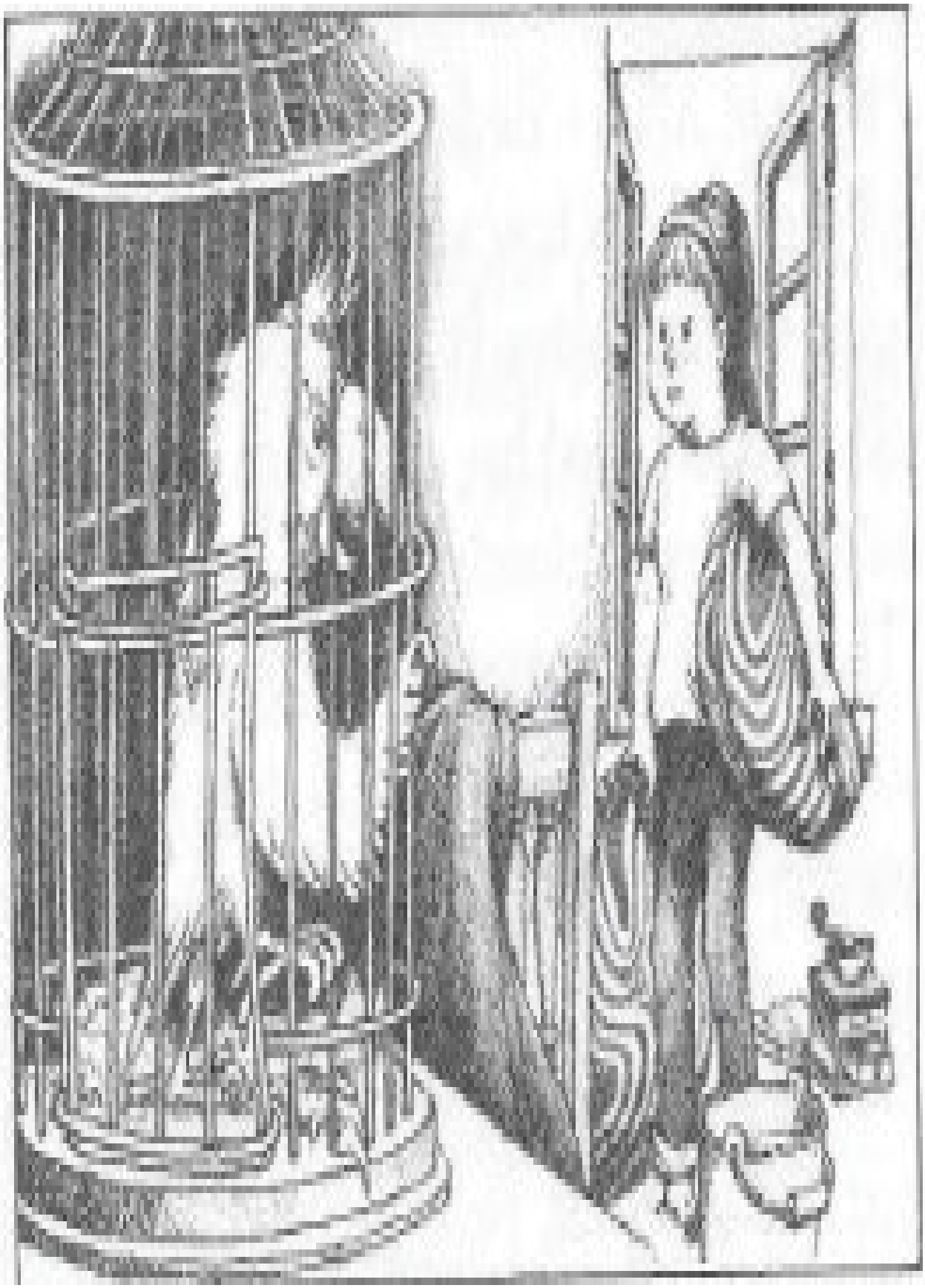
The marvelous village veiled in mist: Kodansha English Library, Kodansha, 1987

Al igual que la presencia de Lady Picotte en su papel comparte rasgos con la bruja Yubāba, otro personaje de la Mansión Picotte nos recuerda a un habitante de la casa de baños imaginada por Hayao Miyazaki. En la novela, Lina pronto empatizará con un trabajador de la casa de huéspedes llamado It-chan, quien la escuchará y apoyará en algunos momentos. Este se trata del ingeniero encargado de mantener las calderas del edificio encendidas y a punto, lo cual no puede sino recordarnos al papel del esclavizado Kamaji. Asimismo, mientras que el empleado de Yubāba tiene numerosos brazos y piernas desproporcionadamente largos, It-chan tiene la peculiaridad de presentar un rasgo inusualmente grande: su nariz, que además es roja y redondeada. La primera vez que Lina vislumbra a It-chan, este está espiando su entrevista con Picotte junto a los otros trabajadores de la casa, de modo que ella solo alcanza a ver tres cabezas al otro lado de la puerta. Esta imagen de las tres cabezas observadoras, como apunta Laura Montero 118, podría ser una clara referencia a la obra original mantenida por Hayao Miyazaki en las tres cabezas guardianas de Yubāba, las kashira.

Por otra parte, la despedida de Lina del extraño pueblo en la niebla también se emparenta de alguna manera con el fin del viaje que protagoniza la pequeña Chihiro. Sin embargo, mientras que la heroína de la película obtiene su libertad por sí sola, Lina es repentinamente privada de sus funciones por Lady Picotte, quien decide que ya ha aprendido y trabajado lo suficiente. Como Kamaji hará con su protegida, Lady Picotte entrega un billete de tren a la pequeña Lina y, al igual que Yubāba cuando Chihiro se marcha para siempre, Picotte sonríe en la distancia, lo cual también nos evidencia que el personaje de Sachiwaba presenta un rol de mentora y más matices que impiden etiquetarla como una villana al uso.

Una vez que Lina ha abandonado el pueblo descubre que el paso del tiempo ha

sido caprichoso, pues lo que debería ser el alba es ahora el atardecer y las líneas temporales vividas en el Valle de la Niebla resultan difusas. Finalmente, la pequeña encuentra en su bolso una serie de regalos de todos los habitantes del pueblo a los que ha ayudado, lo cual, como el coletero de Chihiro, se trata de una prueba de amistad valiosa para reafirmar que lo sucedido es una experiencia de vida real y no un sueño. No obstante, como ya se mencionó antes, el regalo de Lina más valioso es el paraguas que le cede Lady Picotte como llave para poder regresar en el futuro, una oportunidad que Chihiro, seria y pensativa en su contemplación del túnel, no tendrá al final de su viaje.



The marvelous village veiled in mist: Kodansha English Library, Kodansha, 1987

Pinocho y... ¿Alicia en el país de las maravillas?

Pinocho, la popular historia del italiano Carlo Collodi queda representada en la película como inspiradora de la transformación de los padres de Chihiro en cerdos, tal y como ha declarado el propio director en alguna que otra ocasión en referencia a la transformación de Polilla en un asno:

«Encuentro muy interesante la transformación de los seres humanos en animales. En ‘Pinocho’ hay un personaje que se transforma en asno. Por lo tanto, pensé en un asno, pero los niños japoneses no lo conocen. Un camello tampoco habría servido» 119.

E. Chiostri
Firenze

Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino: Giunti Editore Junior, 2000 Original de 1901 R. Bemporad & Figlio, Florencia.

Además de la obra literaria, también hemos de señalar la posibilidad de que Hayao Miyazaki tomara inspiración del filme de Disney, pues Isao Takahata declaró 120 que se había fijado en la película con todo su equipo durante la producción de Hols, el príncipe del sol (1968), el primer trabajo en el que los dos profesionales aunaron esfuerzos.

En una rueda de prensa, Hayao Miyazaki añadió121entre risas a sus declaraciones que los cerdos, además, «son mucho más fáciles de dibujar que los camellos o las jirafas». No debemos extrañarnos tampoco de la especial predilección que tiene el director por este animal del que declara que es muy similar al ser humano tanto por sus fortalezas como por sus debilidades. Además, el propio director suele caricaturizarse a menudo como uno de ellos y que además, fue la estrella de una de sus películas más personales: Porco Rosso.

Por otra parte, si nos fijamos en otro clásico de la literatura del siglo XIX, Alicia en el país de las maravillas, seremos testigos de la popular creencia colectiva de que El viaje de Chihiro está firmemente inspirada en esta obra, con la que la crítica ha establecido equivalencias en no pocas ocasiones. Sin embargo, Hayao Miyazaki siempre ha negado dicha relación sustentándose principalmente en el hecho de que la aventura de Alicia resulta ser un sueño, mientras que era importante que la de Chihiro no se limitara al mundo onírico, sino que sucediera de verdad y tuviera una repercusión evidente y conocida por la protagonista122.

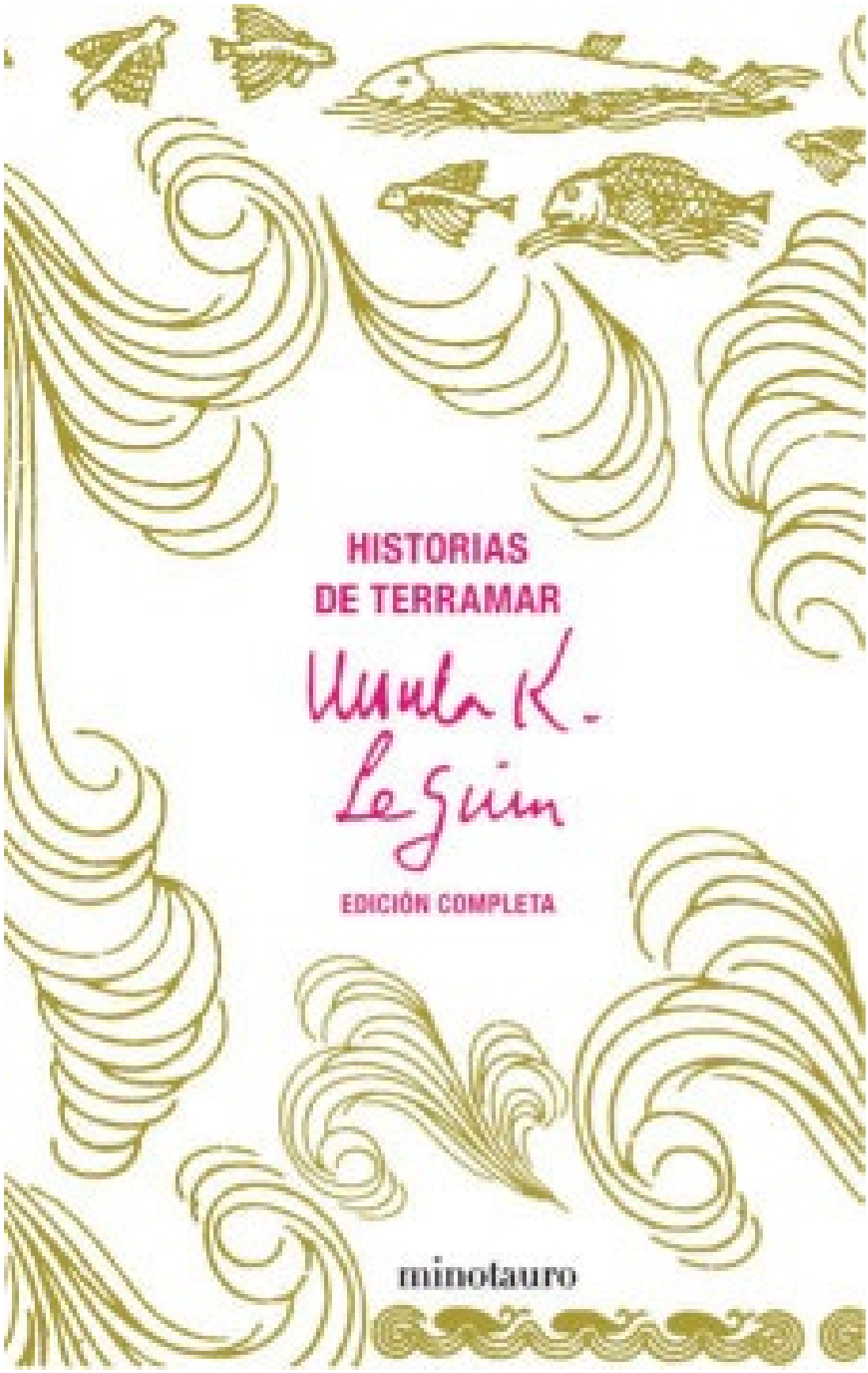
No obstante, como ya se indicó previamente (véase capítulo 2), aunque el guion no comparta tantos elementos con Alicia en el país de las maravillas a diferencia de The Marvelous Village veiled in Mist sí existe una clara y confirmada

inspiración por parte del equipo artístico de la película en las ilustraciones grabadas de la obra de Lewis Caroll. De hecho, de ellas se extrajo la idea de diseño de una mujer de proporciones desmesuradas para el proyecto cancelado de Rin, el pintor de chimeneas y que acabó derivando en la caracterización de Yubāba.

Historias de Terramar

Uno de los temas que ya caracterizamos como centrales en El viaje de Chihiro es el de la importancia de las palabras como utensilio de poder y control sobre el ser humano. Independientemente de la preocupación sobre la comunicación en las sociedades futuras, este tema es heredado por Hayao Miyazaki a través de una de sus lecturas favoritas: Historias de Terramar, de Ursula K. Le Guin.

La primera novela de la serie, titulada Un mago de Terramar, recoge la aventura del futuro archimago Ged y sus esfuerzos por encerrar la maligna sombra de sí mismo que ha liberado123. Esta se publicó en 1968 y posteriormente, a lo largo de distintas décadas, la autora ampliaría el universo con nuevas entregas: Las tumbas de Atuan (1971), La costa más lejana (1972), Tehanu (1990) y En el otro viento (2001).



HISTORIAS DE TERRAMAR

Ursula K. Le Guin

EDICIÓN COMPLETA

minotauro

Historias de Terramar, edición completa: Minotauro, 2008

En el mundo de Terramar, las palabras encierran la esencia de los elementos y de las criaturas que en él habitan, de modo que, para dominar la magia, es preciso conocer los verdaderos nombres de cada uno de ellos, lo cual también permite a los magos y archimagos poseer un poder que, sin límites, sería capaz de someter a los demás bajo su control. Así, al igual que Yubāba domina a sus empleados «robándoles sus nombres», en Un mago de Terramar se señala que revelar un nombre verdadero a otra persona se traduce en una entrega absoluta a ella, lo cual genera una responsabilidad moral, tal y como le expresa Ged a la sacerdotisa Tenar en el segundo libro, Las tumbas de Atuan124:

— ¿Cómo es que sabes mi nombre? […]

—Conocer los nombres es mi oficio. Mi arte. Para urdir la magia de una cosa, hay que descubrir su verdadero nombre. En mi país guardamos en secreto nuestro verdadero nombre toda la vida, para todos excepto aquellos en quienes confiamos plenamente; porque el nombre tiene un gran poder y un gran peligro.

El conocimiento del nombre verdadero como muestra de confianza y liberación, así como de vínculo espiritual cobra también mucha fuerza en El viaje de Chihiro, puesto que Haku y Chihiro son los únicos que conocerán mutuamente sus auténticos nombres, lo cual les une profundamente. En el caso de Las tumbas de Atuan la joven Tenar ya desde niña fue desprovista de su verdadero nombre por el de Arha y sometida a un culto que la esclavizaba como sacerdotisa en la oscuridad. Con el paso de los años, la muchacha creció hasta olvidar su familia, su pasado y su identidad, pero será el mago Ged, prisionero de los sacerdotes, quien le inspire su verdadero nombre para que ella misma tome la iniciativa de liberarse125:

—¿Cómo descubriste el mío? Él la miró un momento, con una mirada clara y refunda, a través de las sombras que los separaban, y vaciló un instante.

—Eso no puedo decírtelo. Tú eres como una linterna, envuelta y tapada, escondida en un lugar oscuro. Sin embargo la luz brilla; no han podido extinguirla. No han podido esconderte. Así como conozco la luz, como te conozco a ti, conozco tu nombre, Tenar. Ése es mi don, mi poder. No puedo decirte más. Pero dime tú: ¿qué harás ahora?

Asimismo, hemos de señalar que, de hecho, los caminos de Tenar y Ged, como los de Chihiro y Haku, se separarán una vez consigan la libertad y en ellos también residirá la promesa de volver a verse cuando lo necesiten126:

De repente dijo: —¿Te quedarás tú allí conmigo? […]

—Tenar, yo voy a donde me mandan. Yo sigo mi destino. Hasta ahora, nunca me ha permitido permanecer mucho tiempo en ningún país. ¿Lo comprendes? Yo hago lo que he de hacer. Allí donde voy, tengo que ir solo. Mientras tú me necesites, estaré contigo en Havnor. Y si alguna vez vuelves a necesitarme, llámame. Acudiré. ¡Saldría de mi tumba si tú me llamaras, Tenar! Pero no puedo quedarme contigo.

Así, la línea que trazamos desde Gerda y Kay en La reina de las nieves se extiende hasta El viaje de Chihiro considerando también la relación entre Tenar y Ged, en la que uno de ellos motiva también la recuperación de la identidad del otro y les une con un fuerte lazo invisible de confianza y compenetración que trasciende el espacio y la distancia.

Tenar y Ged en Cuentos de Terramar (Gorō Miyazaki, 2006).

Finalmente, recogemos a propósito unas observaciones de Laura Montero127 al respecto, y es que Hayao Miyazaki también obtiene de Ursula K. Le Guin la concepción de que una transformación mantenida durante mucho tiempo puede desembocar en la pérdida de esencia total, como Haku afirma sobre lo que le puede suceder a los padres de Chihiro y a la propia niña («Ni siquiera recuerdan que han sido humanos»). En la novela, cuando Tenar recupera su nombre comienza a desarrollar más iniciativa y a perfilar recuerdos olvidados de su propia condición, lo cual se le desarrolla una vez le es devuelta su identidad. Así, al igual que Tenar es capaz en ese momento de tener el valor de luchar contra las fuerzas oscuras que la oprimen, Haku únicamente se decidirá a reclamarle su libertad a Yubāba cuando recupere su identidad: «Hablaré con Yubāba y dejaré de ser su aprendiz. Ahora que he recuperado mi nombre estoy bien».

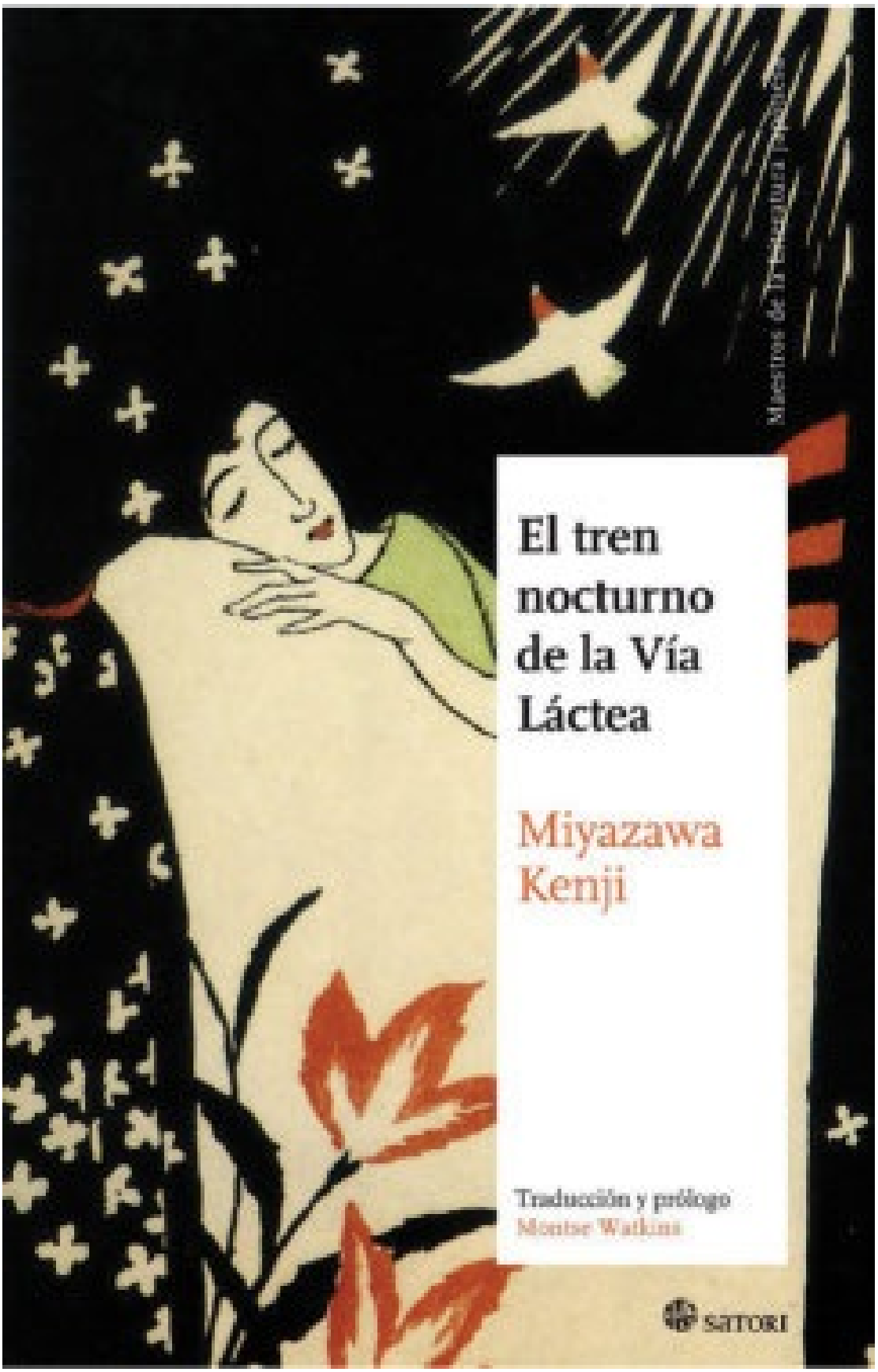
Kenji Miyazawa y El tren nocturno de la Vía Láctea

Kenji Miyazawa (1896-1933) fue un escritor muy reconocido en Japón por su renovación poética y su concepción de las fronteras entre lo real y lo fantástico, su configuración de mundos maravillosos y la representación de los humanos, animales y entes celestiales. Empezó a escribir a los veintiún años y, tras la pérdida de su hermana quedó profundamente marcado, lo que le llevó a producir su principal obra: poesía y relatos cortos de fantasía. Entre sus constantes más definidas se encuentran sus ideas progresistas, la música clásica y la esperanza de recuperación de la humanidad a través del cuidado de la naturaleza, algo que se hermana con el pensamiento ecologista y naturalista de Isao Takahata y Hayao Miyazaki, firmes admiradores de la literatura de Miyazawa. De hecho, Takahata dirigió una adaptación animada de uno de sus relatos, Goshu el violoncelista, antes de la fundación de Studio Ghibli, además de que incluyó referencias y homenajes de sus obras en Pompoko128.

En el caso de Hayao Miyazaki, y en concreto en El viaje de Chihiro, autores como Osmond relacionan el pensamiento humanista de Kenji Miyazawa y la ambientación onírica de su relato El tren nocturno de la Vía Láctea (1924-1933), con la escena en la que Chihiro monta en tren para dirigirse a Fondo del Pantano. En el lírico cuento de Miyazawa también existe un tren y un niño, Giovanni, quien sueña con marcharse lejos y reencontrarse con su padre ausente. Una noche se encuentra en un mágico tren junto a su amigo Campanella en un viaje que lleva las almas a la orilla del río de la Vía Láctea y cruza otra dimensión para conocer paisajes oníricos y de ensueño ligados con la tradición japonesa. Se trata pues de un viaje iniciático a caballo entre lo real y lo soñado, que a menudo atraviesan fronteras más que difusas.

Zapateando y sacando la cabeza por la ventanilla silbaba muy muy alto la canción de las estrellas, estirándose cuan largo era para ver toda el agua de la Vía Láctea. Al principio no pudo lograrlo pero, poco a poco, fue dándose cuenta

de que el agua, más clara que el cristal, más que el hidrógeno, fluía en silencio y en ella se formaban pequeñas olas, que por momentos parecían una ilusión, centelleando de color violeta o con todos los colores del arco iris, mientras que por la extensa llanura se levantaban innumerables balizas, iluminadas por una hermosa luz fosforescente.129


Maestros de la literatura japonesa
El tren nocturno de la Vía Láctea
Miyazawa Kenji
Traducción y prólogo
Montse Watkins
SATORI

El tren nocturno de la Vía Láctea: Satori Ediciones, 2012

Osmond señala que, tanto para Miyazaki como para Miyazawa, el tren es de ida y no de vuelta, lo que configura un misterio metafísico. Sin embargo, mientras que el escritor japonés representa así el aprendizaje vital de Giovanni, Miyazaki es más abstracto y juega con imágenes para representar un mundo bello a pesar de su atmósfera onírica y espectral: transmitir simbólicamente la primera vez que un niño toma un tren solo130 así como para ilustrar la belleza que también se encuentra en el otro mundo. Al mismo tiempo, la escena evidencia el profundo cambio experimentado por Chihiro, que se refleja en su expresión decidida y serena, por lo que también resulta representativa del descubrimiento vital que ha experimentado la pequeña. La perspectiva también es la de la niña, quien cruza su mirada con un espíritu de otra pequeña solitaria en una estación y quien evita mirar a los pasajeros sin rostro de vidas anónimas. El tren, que Miyazaki también ha utilizado en otras de sus películas como símbolo de transición de la determinación de sus personajes, supone así una viva imagen paralela del mundo actual con un resultado exquisito.

Cuentos tradicionales japoneses

En algunas de sus declaraciones131, Hayao Miyazaki ha señalado que El viaje de Chihiro es descendiente directo de cuentos tradicionales japoneses como Suzume no oyado [La casa del gorrión] o Nezumi no goten [El palacio de los ratones]. Ambos son cuentos cuyo mensaje principal es la espiral a la que se somete aquel que se deja llevar por la avaricia desmedida, algo que en la película queda reflejado en los trabajadores de la casa de baños, desesperados por poseer el oro de Sin Cara, así como en la codicia de Yubāba, que le cierra los ojos ante la ausencia de su propio hijo, y en la de los padres de Chihiro.

En el primero de los cuentos (Suzume no oyado) un gorrión al que un anciano ha ayudado desaparece cuando su esposa le corta la lengua, indignada por todos los gastos de comida que le está suponiendo el auxilio del animal. Cuando el anciano consigue encontrar al pajarillo en su hogar en la naturaleza, es invitado a disfrutar de danzas y banquetes y recibe un regalo: puede escoger entre una gran cesta o una más pequeña. El anciano escoge la de menor tamaño y encuentra un gran tesoro. Por el contrario, su mujer, que le ha seguido, ignora la invitación de los pájaros y se apresura a llevarse la cesta más grande esperando encontrar un tesoro aún mayor. Sin embargo, lo que la avariciosa señora encuentra en el recipiente son monstruos, bichos y serpientes venenosas.

En el segundo de los cuentos mencionados (Nezume no goten) encontramos una premisa muy parecida al del anterior. Un día un anciano se dirige a las montañas para cortar madera y, mientras descansa para comer, se descuida y una de sus bolas de arroz se cae en una madriguera. Al intentar recuperarla se cae dentro de lo que resulta ser una gran mansión donde viven los ratones, quienes le invitan a compartir su comida y sus festejos. El anciano no reclama su bola de arroz, por lo que los ratones se lo agradecen con un tesoro. Cuando un avaricioso y envidioso vecino del anciano escucha su historia trata de repetir los hechos, pero sus oscuras intenciones pronto quedan al descubierto y, en lugar de ser

recompensado es castigado por los ratones.

El tema de la avaricia es muy representado a lo largo del metraje de El viaje de Chihiro, sobre todo mediante el castigo de los padres de Chihiro, pero también en la figura de la bruja Yubāba. Al respecto de esta última resulta muy ilustrativa la escena en la que Haku le hace ver que su hermana Zeniba se ha llevado «algo muy valioso para ella». Al instante, un impulso lleva a Yubāba a mirar a su oro y a sonreír confiada por tenerlo consigo; sin embargo, no tardará en darse cuenta de que su tesoro desaparecido no es otro que su hijo Bō. Es en ese momento cuando el oro creado por Sin Cara se quema ante sus ojos, ya que su forma, al igual que la esencia del espíritu, no es definida, sino voluble para adaptarse y alimentarse de los deseos de otros. En un plano muy sutil, sin ningún diálogo más ni ninguna explicación evidente, Hayao Miyazaki recurre a este símbolo de la desaparición del oro para señalar así una moraleja por la que nos recuerda la futilidad de los bienes materiales y la importancia de los espirituales.

En este sentido no deja de ser irónico que Chihiro, en su humanidad, muestre una mayor resistencia que los espíritus y los dioses a las tentaciones de riqueza con la que Sin Cara se presenta ante ella. La niña desarrolla en su aventura una visión más amplia del mundo, por la que, al igual que los ancianos de los cuentos, no pierde de vista lo que de verdad importa a su alrededor. Por ese mismo motivo le sorprende que Yubāba no reconozca a su propio hijo bajo su forma de ratón, así como rechaza el oro ofrecido por Sin Cara puesto que no le ve utilidad («No lo quiero, no lo necesito»). Por el contrario, al igual que la codiciosa anciana y el envidioso vecino de los cuentos, Yubāba tiene una visión más parcial de su alrededor, mientras que Akio y Yuko depositan una confianza excesiva en sus posesiones materiales, lo que les lleva a perder de vista el más allá, ciegos por querer cumplir con todos sus caprichos sin ni siquiera preguntar o detenerse un instante. Esta lección y esta visión tan amplia es interiorizada por la pequeña Chihiro sin darse cuenta y le permite, a diferencia de a sus padres, sobrevivir y alejarse de la corrupción de la casa de baños.

EXPERIENCIAS DE VIDA

Además de los numerosos referentes artísticos que han influido en el trabajo de Hayao Miyazaki desde su juventud, sus películas suelen estar imbuidas de recuerdos y vivencias personales, muchas veces retratadas en escenas concretas, pero en otras ocasiones en personajes. Como ya hemos señalado, varios de los presentes en El viaje de Chihiro tienen un referente real (véase capítulo 3): la hija de un amigo de Hayao Miyazaki inspiró el personaje con su actitud, algunos gestos de Yuko Ogino están basados en los ademanes de una empleada de Studio Ghibli y Akio Ogino muestra algunas actitudes claramente reconocibles en el citado amigo del director.

No obstante, el paralelismo con personas reales no acaba aquí, pues el propio director no desmintió que El viaje de Chihiro pudiera ser considerada un reflejo del propio Studio Ghibli132. En un divertido juego de paralelismos, el director reconoció que él mismo se consideraba Kamaji, continuamente trabajando y sobrecargado para cumplir las indicaciones de Yubāba, quien equivaldría a Toshio Suzuki, por aquel entonces presidente de Studio Ghibli además de su productor. El papel de Chihiro podría ser representado por una joven animadora que llega al estudio y que debe hacer lo que Yubāba (Suzuki) le ordene si no quiere desaparecer… o, en este caso, ser despedida.

Con respecto a las escenas inspiradas en hechos reales, existe un caso digno de mención enmarcado en la escena del baño del Dios Pestilente en la que Chihiro y los empleados de la casa de baños consiguen extraer los desperdicios que han contaminado al Dios del Río. Esta escena, tal y como Hayao Miyazaki ha reconocido varias veces133, no está basada en ningún cuento o mito, sino en su propia experiencia. Solía participar en partidas de limpieza de un río cercano a su casa de campo en Tokorozawa y, cuando pudieron limpiarlo se percató de la gran cantidad de desperdicios y basura que en él había. El director cuenta que podían ver cómo asomaba una rueda de una bicicleta que lograron sacar tirando todos juntos de ella en un acto bastante más complicado de lo que esperaban en un principio debido a toda la basura acumulada con el paso de los años y que la bicicleta arrastraba consigo desde el fondo. Esta experiencia impactó profundamente a Hayao Miyazaki y le hizo sentir que se perdía parte de la espiritualidad de la naturaleza nipona, agotada debido a las lamentables condiciones a las que se ve sometida por la contaminación fruto de la irresponsabilidad del Hombre. Aun así, según declaró en rueda de prensa134, su intención no era didáctica, sino referencial:

«No me corresponde a mí educar a la gente en la ecología. Sin embargo, sí que proyecto mi experiencia personal en mis películas. Es verdad que ayudo a limpiar el río que pasa cerca de mi casa. Prefiero los árboles al hormigón pero nada más. No tenía intención de ser didáctico».

LOCALIZACIONES

Tal y como se refleja en la entrevista realizada por Tom Mes135, Hayao Miyazaki solía hacer uso de una compilación de imágenes y pinturas de paisajes que guardaba como inspiración para sus películas, aunque la elección de unas u otras dependía un poco del momento en el que se reunía con el productor para verlas. Además, como ya hemos visto, continuamente se documentaba y añadía nuevas que recordaba de su experiencia vital o que le acompañaban en el día a día; por ejemplo, en el caso de El viaje de Chihiro el director declara que se inspiró en los baños públicos que recordaba de su infancia.

Yōji Takeshige tuvo la responsabilidad de transformar el concepto que le transmitió Miyazaki («una historia sobre una casa de baños para espíritus») en los sobrecogedores escenarios que dotan al filme de una calidad minuciosa. Dichos escenarios abarcan desde el detalle de los utensilios que pueblan las cocinas hasta la compleja estructura de la casa de baños, las pinturas que adornan las puertas y las paredes o los azulejos en el recibidor de Yubāba. En un principio el director de arte tuvo en mente la fusión de varios estilos arquitectónicos, algo en lo que también influyó Hayao Miyazaki aportando sus ideas, su experiencia personal y los recuerdos que tanto valoraba. Sin embargo, el propio Takeshige también hizo uso de su propia vida y experiencia, puesto que la escena en la que Haku ayuda a Chihiro a moverse por las calles nocturnas está inspirada en la propia ciudad natal de Takeshige136.

Los animadores y los artistas de Studio Ghibli necesitaban referencias y guías en Japón para el diseño de las localizaciones, por lo que el equipo tomó inspiración de localizaciones reales en las que se fijaron expresamente. Así pues, partiendo de las ideas del director, de los storyboards iniciales y estas fuentes, los profesionales del estudio se sirvieron de la realidad para complementar con detalles su propia imaginación, siempre manteniendo un estilo acorde y aunado en calidad. Esta exigencia convirtió el trabajo artístico en toda una proeza que ha hecho del diseño de escenarios de El viaje de Chihiro uno de sus indicadores de éxito más personales.

La casa de baños en sus diferentes estancias y dependencias es la principal localización en la que transcurre la acción del filme. El colosal edificio se estructura de manera piramidal y simbólica con las alturas de sus dependencias, y, como ya hemos señalado, su imponente altura está inspirada en buena medida en la primera película dirigida por Hayao Miyazaki, El castillo de Cagliostro, la cual parte a su vez de la fortaleza retratada por Paul Grimault en su clásico Le Roi et l' Oiseau. La parte más baja de la casa de baños, inmediatamente superior a los túneles por los que circula el tren y las mercancías de carbón, es la sala de las calderas de Kamaji, a la que siguen los dormitorios de los empleados y las cocinas. En la primera planta se encuentran la recepción y los baños para los clientes, y en los pisos superiores las distintas dependencias de ocio y descanso para ellos. En el nivel superior está la casa de Yubāba, quien preside todo desde las alturas física y simbólicamente.

Para el propio Miyazaki no existe un modelo específico y real en el que se basara la ciudad y la casa de baños de Yubāba, pues la inspiración reside en numerosas variedades de instalaciones. Aunque algunas están confirmadas debido a fuentes oficiales o entrevistas realizadas a los propios implicados en el proceso de producción de la película, otras circulan como rumores y leyendas que, a pesar de su probabilidad, no se pueden comprobar con exactitud.

De entre las confirmadas oficialmente podemos destacar la casa de baños Kodakara-yū que se encuentra en el Museo de Arquitectura al aire libre de Edo-Tokio, así como el templo Nikko Toshogu en Nikko, ambos modelos para el pórtico y la fachada de la casa de baños de Yubāba. El interior del edificio, por su parte, usó como modelo la sala de banquetes del complejo para fiestas Meguro Gajoen en Koganei, mientras que el sistema de almacenaje de hierbas de Kamaji bebe, una vez más, del Museo Arquitectónico al aire libre Edo-Tokio, en concreto de una antigua papelería llamada Takei Sanseido. La zona de restaurantes junto a la casa de baños recuerda al barrio rojo de Yurakucho en Shinbashi, mientras que la casa de Yubāba se inspira en el concepto del lujoso edificio diplomático Rokumeikan de finales del siglo XIX, actualmente inexistente, y nuevamente Meguro Gajoen. Otros baños públicos como Dōgo Onsen en Matsuyama y el ryokan137 Nagato en Ginzan son también una fuente de inspiración muy fiable.

Todas las fuentes mencionadas son referenciadas de una manera u otra en publicaciones oficiales como la propia página web del estudio o mediante declaraciones de su equipo; sin embargo, a diferencia de ellas, existen otra serie de localizaciones muy asociadas a El viaje de Chihiro cuya veracidad no ha sido demostrada por ninguna de estas fuentes y permanecen como leyenda. Una de ellas es una gran casa de té y un distrito de restaurantes del pueblo de Chiufen, en Taiwan, un rumor que parece muy extendido pero que no ha sido confirmado por Studio Ghibli, a diferencia de los distritos de Shinbashi que detallaremos a continuación. Como este lugar, otras zonas turísticas de gran similitud con la película como el ryokan Kanaguya en Shibu Onsen (Prefectura de Nagano), el ryokan Aburaya en Yubara Onsen (ciudad de Maniwa, Prefectura de Okayama), el Jinya ryokan en Tsurumaki Onsen (Hadano, Prefectura de Kanagawa) o el puente rojo de Sekizenkan ryokan en Shima Onsen (Nakano, Prefectura de Gunma) tampoco han sido confirmados, pero, al igual que Chiufen, presentan un parecido y un aura tan acorde a la película que contribuyen a crear leyenda y a dotar a nuestro mundo de los toques propios del mágico universo imaginado por Hayao Miyazaki.

Edificio principal del Dōgo Onsen en Matsuyama, prefectura de Ehime

Según afirmó Yōji Takeshige138, la casa de baños se inspiró en parte en Dōgo Onsen Honkan, una de las atracciones de los baños termales de Dōgo Matsuyama en la prefectura de Ehime, donde la empresa fue a pasar unas vacaciones. Estos baños públicos de madera datan de 1894, se encuentran en el este de la zona central de Matsuyama y son unos de los más antiguos de todo Japón, así como un destino muy frecuentado por turistas e incluso por la familia imperial. En su interior se encuentra todo un laberinto de escaleras, pasadizos y habitaciones que bien pudieron inspirar los recovecos por donde corren los empleados de Yubāba.

Fotografía cedida por Marc Bernabé

Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum en Koganei (Tokio)

Fotografía cedida por Cristina García

Algunas secciones de la casa de baños, así como el complejo de los restaurantes y los dormitorios de los empleados están basados en este museo al aire libre, donde los animadores estudiaron los edificios restaurados de distintos periodos históricos por recomendación de Hayao Miyazaki, gran aficionado a pasear por este recinto. El museo se encuentra cerca de las instalaciones del estudio y exhibe construcciones desde mediados del siglo XVIII hasta mediados de los noventa, tales como una floristería, una antigua sastrería e incluso una papelería muy especial. En concreto, esta última (Takei Sanseido) inspiró las estanterías de hierbas de la sala de calderas de Kamaji. Esta tienda se estableció a principios de la era Meiji (1868 - 1912) y vendía artículos de caligrafía, aunque el edificio se reconstruyó en 1927 tras el Gran Terremoto.

Asimismo, uno de los baños públicos que se pueden encontrar en el museo (Kodakarayū) sirvió de inspiración para diseñar el pórtico de la casa de baños de la película, tal y como señala el diario de Studio Ghibli en su página oficial en 2003, de gran similitud a pesar de que el edificio real no sea, ni por asomo, tan grande como el colosal imperio de Yubāba. Este edificio data de 1929 y cuenta con lujosos detalles como un gran frontón de estilo chino, tallas de los siete dioses de la buena suerte y un techo de celosía en los vestuarios.

Tal y como John Lasseter ha señalado139 también en alguna ocasión, este museo es muy especial para Hayao Miyazaki porque refleja las tradiciones y los modos de vida que ya están perdidos en el tiempo, lo cual contribuye a suscitar la nostalgia por el pasado reciente abandonado, algo que pretendía mostrar al representar en la película un parque temático desolado como punto de partida hacia el otro mundo.

Fotografía cedida por Cristina García

Salón privado de Meguro Gajoen en Tokio

Otras zonas de la casa de baños están basadas en el salón privado de Meguro Gajoen, en el distrito Meguro de Tokio. Construido en 1935 y conocido como el «Palacio del Dios Dragón», fue el primer complejo orientado a la celebración de bodas y se acabó convirtiendo en un espacio comunitario para fiestas y eventos. Actualmente mantiene los rasgos arquitectónicos propios del inicio de la era Showa (1926-1989) y se trata de un complejo de gran valor cultural con restaurantes y hoteles que abren todo el año.

Tal y como señala Hayao Miyazaki en una entrevista en el Roman Album las salas de reuniones de Meguro Gajoen son una fuente de inspiración por su lujo y su riqueza. Asimismo, Yōji Takeshige confirmó también que esta localización resultó muy útil para diseñar la decoración de las paredes y del techo de la casa de baños de la película.

Fotografía cedida por Marc Bernabé

Yurakucho, en el distrito-Shinbashi Karasumoriguchi en Tokio

Según el Roman Album y declaraciones de Yōji Takeshige, el distrito rojo Shinbashi Karasu Moriguchi pudo haber servido como parte de la inspiración para diseñar la zona de restauración. La estación de Yurakucho está al sur de Tokio cerca del distrito de Ginza y allí abundan los restaurantes, tiendas y lugares de ocio con grandes lámparas rojas como en la película140.

Ryokan Notoya en Ginzan Onsen en la prefectura de Yamagata

En el Roman Album también se señalan los baños termales y ryokan de Ginzan como inspiración para la casa de baños de Yubāba, sobre todo para los niveles inferiores. Esta es una población de aguas termales ubicada entre montañas junto a una mina de plata en la prefectura de Yamagata. Actualmente se considera una de las ciudades más bellas de Japón para disfrutar de hermosos ryokan141 antiguos de madera y yeso blanco que evocan nostalgia por un pasado perdido.

En el centro se encuentra el ryokan Notoya, uno de los más famosos y valorados que ha mantenido su estilo correspondiente a la era Taishō (1912-1926). Otro que mantiene las mismas características arquitectónicas y fusiona la estética de esta era además de con elementos estéticos propios del Art Decó es el ryokan Kozankaku.

110 Tom Mes, op. cit.

111 Entrevista disponible en el libreto de la edición especial en DVD de El viaje de Chihiro editada por Jonu Media y Vértigo Films en 2003.

112 Una de sus obras más famosas, Erizo en la niebla, recoge el viaje de un pequeño erizo para encontrarse con su amigo el oso y ver las estrellas, aunque en el camino se perderá entre la niebla.

113 Montero Plata, L. op. cit. p. 109.

114 La actriz Sandra Dee dio voz a Gerda en la versión en inglés.

115 Osmond, A. op. cit. p. 76

116 Kashiwaba, S. (1975) The marvelous village veiled in mist. Tokio: Kodansha English Library (2001).

117 Lady Picotte resaltará la falta de modales de Lina como Yubāba haría con Chihiro cuando esta no llama a la puerta antes de entrar en sus dependencias.

118 Montero Plata, L. op. cit. p. 99.

119 Ibíd, p. 83

120 Entrevista a Isao Takahata en el DVD Horus Prince of the Sun (2014). Discotek Media.

121 Mes, T. op. Cit.

122 Montero Plata, L. op. cit. p. 88.

123 Noriko T. Reider establece además un paralelismo con Un mago de Terramar en el hecho de que Haku abandone su hogar para aprender magia.

124 K. Le Guin, U. (2005), Historias de Terramar I: Un mago de Terramar; Las tumbas de Atuán. Barcelona: Minotauro.

125 Ibid

126 Ibid

127 Ibíd, p. 89.

128 Esta no sería la última vez que Isao Takahata homenajeara a una obra de su admirado Kenji Miyazawa: en su película Pompoko los tanuki se transforman en un par de estrellas gemelas que han perdido el rumbo, tal y como sucede en el relato Estrellas gemelas. Asimismo, durante el desfile de yōkais en esa misma película aparece el tren nocturno de la Vía Láctea, que da título a otra de las historias más reconocidas del escritor japonés.

129 Miyazawa, K. (1994) El Tren Nocturno de la Vía Láctea. Tokio: Luna Books, p. 27.

130 Mes, T. op. cit.

131 Miyazaki, H. «Chihiro's Mysterious Town, the aim of this film», op. cit. op. cit. p. 15

132 Nota de prensa, op. cit. p. 16.

133 Miyazaki, H. (2009), op. cit. p. 426.

134 Nota de prensa, op. cit. p. 16.

135 Mes, T. op. cit.

136 Studio Ghibli, op. cit. p. 96.

137 Alojamiento japonés de corte tradicional muy popular entre los turistas occidentales en la actualidad.

138 Ibíd.

139 Cavallaro D., op. cit. p. 138.

140 No obstante, en otras fuentes fiables y habituales para la confirmación de localizaciones dicha referencia no aparece, por lo que se suscitan ciertas dudas. Lo mismo sucede con el ryokan de Ginzan, ya que en la web oficial de Studio Ghibli se expresó que se carecía de datos para confirmar si Hayao Miyazaki verdaderamente llegó a esas aguas termales o no.

141 Alojamiento japonés de corte tradicional muy popular entre los turistas occidentales en la actualidad.

CAPÍTULO 8

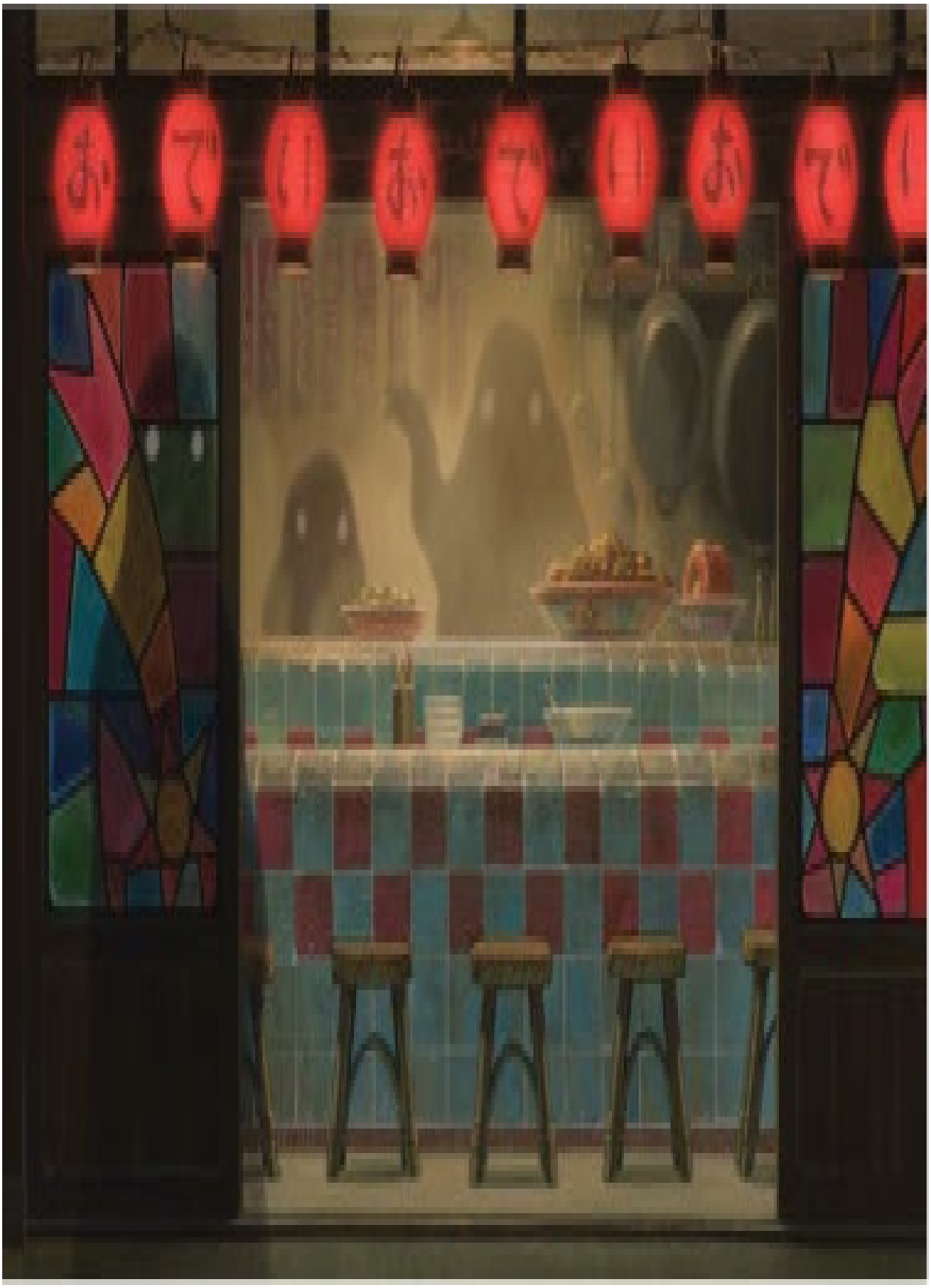
UN RECORRIDO POR EL FOLCLORE JAPONÉS:

LOS DIOSES DE LA CASA DE BAÑOS

La conceptualización del Más Allá en el folclore japonés es una labor compleja a la hora de traducir en nuestro idioma. En primer lugar, tenemos el concepto de kami, que hace referencia a las entidades reverenciadas en el sintoísmo, un equivalente a «divinidades» que hay que utilizar con mucho cuidado para no incurrir en equivocaciones, puesto que también puede representar aquella energía mística presente en algún elemento de la naturaleza. En El viaje de Chihiro, por ejemplo, Haku presenta rasgos de kami por su equiparación a la energía vital del río que era su auténtica forma, motivo por el que Chihiro le comentará sorprendida al conocer su nombre: «Vaya nombre, parece el de un dios». Del mismo modo, el Dios Pestilente del río también sería un kami.

Por otra parte, los yōkai, más extendidos en el imaginario occidental, comprenden un conjunto de criaturas entre demonios y espíritus cuya naturaleza es variable y, por lo tanto, pueden mostrar un rostro travieso, amable o maligno, o incluso pueden ignorar a los humanos. El término también suele emplearse para hacer referencia al conjunto completo de criaturas sobrenaturales, por lo que la distinción de matices conceptuales resulta un tanto compleja. Por ejemplo, bajo el concepto de bakemono se incluiría a todas las criaturas que resultan intrigantes y misteriosas por su capacidad metamórfica, pero también se suele utilizar para un equivalente a «fantasma» o, a veces, como un sinónimo de yōkai. De hecho, Lin, en la versión original japonesa utilizará ese mismo término para referirse al amenazante Sin Cara. En las páginas de este libro se utilizan indistintamente los términos «espíritus» y «dioses» del mismo modo que la traducción oficial de la película, aunque existe cierta complejidad. Los clientes de la casa de baños de Yubāba son designados en la traducción de la película como «dioses», si bien algunos se inspiran en yōkais, mientras que otros datan directamente de textos que los reverencian como kami.

La casa de baños acoge, en palabras de Yubāba, más de ocho millones de dioses, en referencia al total de los que se cree que existen según el Kojiki (el texto más antiguo de la historia de Japón). Sin embargo, esta afirmación en este caso también se puede tratar de una exageración y una forma de hablar, pues este es un número que se utiliza convencionalmente para hacer referencia a grandes e ilimitadas cantidades. Por otro lado, los ritos que invitan y acompañan a los dioses a recibir un baño purificador se siguen manteniendo en muchas áreas de Japón. Tal y como se recoge en el Roman Album142 de la película, Hayao Miyazaki vio por televisión un milenario festival celebrado en los templos sintoístas de la prefectura de Nagano cada diciembre por el cual los bailarines danzan alrededor de bañeras de agua caliente, recitan nombres de los dioses de todo el país y les invitan a tomar un baño, lo cual se corresponde con la concepción de concentrar a todos los dioses bajo un mismo lugar con tal fin, al igual que en la película. Dicho festival le resultó fascinante y, aunque no lo investigó demasiado, se sintió inspirado con la idea.143



Asimismo, otros espíritus sirven en el lugar bajo una apariencia antropomórfica en dicha realidad, una que posiblemente cambiarían si se adentrasen en el mundo humano a menos que posean la capacidad de modificar su aspecto a voluntad, como los bakemono y Haku. Puesto que el muchacho posee un poder mágico especial como kami y dios del río, además de que cumple funciones de aprendiz de la bruja Yubāba, parece más probable pensar que solo la maestra y su alumno son capaces de cambiar de forma cuando lo desean en ese entorno.

Finalmente, el hecho de que las sombras que deambulan por la zona de restaurantes no tengan forma definida hace pensar que, a diferencia de los kami y los yōkai, estos serían rei, «espíritus» en la concepción occidental, las almas perdidas de los que han fallecido. Esto no resulta descabellado si utilizamos el río y el mar que rodea la zona como un símbolo del Más Allá, una imagen frecuente en numerosas tradiciones de todo el mundo para distinguir el mundo de los vivos del de los muertos.

HABITANTES DE LA CASA DE BAÑOS

En general, los varones en la casa de baños son kaeru-otoko, «hombres-rana» que suponen el espíritu de este animal en el mundo humano. Según el artbook de la película, estos suelen desempeñar los trabajos de cocineros o vigilantes de los baños. Por su parte, las yuna y namekujionna, «mujeres-babosa», que identificamos en la película por sus elegantes vestidos, atienden a los dioses. Kamaji, un tsuchigumo, («espíritu araña») alimenta las calderas y otros espíritus, como Lin, una comadreja, se encargan de la limpieza, el mantenimiento.

En las dependencias de Yubāba, además de Bō y Yūtori, habitan las kashira, las tres cabezas de expresión gruñona que se desplazan de un lado a otro saltando sobre el suelo. Su función al servicio de la bruja parece ser la de guardaespaldas o sirvientes que realizan el trabajo sucio, pues son, por ejemplo, a las que se les ordena deshacerse de un moribundo Haku. Este trío puede encontrar su referente en dos mitos japoneses, el del yōkai Tsurube Otoshi, o en el cuento Rokurokubi de Lafcadio Hearn144.

En el primer caso, bajo el nombre Tsurube Otoshi nos referimos a un tipo de yōkai, un espíritu maligno que adquiere la forma de una gran cabeza de rasgos humanos o demoníacos que espera en los árboles para aplastar a incautos viandantes y devorarlos. Esta criatura, propia del área de Kansai, suele ser solitaria, pero en Tohoku suelen tener un menor tamaño y, además, formar pequeños grupos, lo cual coincide con la representación del curioso trío de Yubāba.

En el segundo caso, contamos con un cuento de terror recogido en los Kwaidan del célebre japonófilo Lafcadio Hearn. En este relato el investigador recoge la tenebrosa historia de un sacerdote que es acogido en la cabaña de un leñador para pasar la noche y descubre lo que parecen ser cinco cadáveres sin cabeza. Sin embargo, estos resultan ser unos yōkais llamados Nukekubi145, cuyas cabezas, con vida propia, se alejan saltando y discutiendo sobre cómo devorar al desprotegido invitado. A diferencia de en El viaje de Chihiro, donde las kashira solo gruñen, en este relato pueden comunicarse, pero tanto unas como otras comparten el modo de desplazarse.

INVASORES DE LA CASA DE BAÑOS

El orden en la casa de baños es alterado no únicamente por Sin Cara, sino también por la magia de Zeniba, quien se infiltra en las dependencias de su hermana gemela utilizando un shikigami que se aferra a la espalda de Chihiro. Los shikigami son espíritus invisibles que pueden materializarse en distintas formas, aunque la más común es la que los representa como unos monigotes de papel recortado.

Son generalmente invocados por un Onmyōji, un hechicero, para realizar tareas complicadas y arriesgadas, como espiar, robar y rastrear. La fuerza espiritual del maestro invocador queda ligada a la del muñeco, al que someten a su voluntad, motivo por el cual Zeniba es capaz de materializar su imagen a través de su shikigami cuando quiere calmar a Bō.

HUÉSPEDES DE LA CASA DE BAÑOS

La visualización y forma de los distintos dioses, demonios y espíritus en la película fue, en gran parte, fruto de la imaginación de Hayao Miyazaki, ya que, tal y como él mismo afirmó146: «Los dioses japoneses no tienen una forma definida. Se encuentran en las rocas, en las columnas o en los árboles. Pero necesitan una forma para ir a la casa de baños». Dichas formas responden a la inspiración en una realidad de cultos y ritos milenarios que todavía perviven en la sociedad japonesa, la mayoría vinculados al respeto y la convivencia entre el hombre y una naturaleza poblada de vida:

«Supongo que las divinidades japonesas, al igual que los hombres de negocios, necesitan fortalecerse en agua caliente antes de ponerse a trabajar. Por supuesto, a los dioses de la película les gustaría quedarse más tiempo pero les obligan a salir al cabo del fin de semana. Imagino que las divinidades de hoy están muy ocupadas»147.

ŌTORI SAMA

Los Ōtori sama de Hayao Miyazaki son unos dioses pájaro que se asemejan a pollitos gigantes y que pueden verse en algunas escenas del interior de la casa de baños. Este dios no está tanto relacionado con una divinidad, sino con unos templos repartidos por todo Japón. La historia más ancestral de este santuario hunde sus raíces en una leyenda en la que un feliz padre de familia, Katamari, pierde a su hija cuando es raptada por un águila. Cuando descubre la muerte de la pequeña, enloquecido por la tristeza, desea acabar con el animal, pero un monje le hace ver que matar a un animal inocente que solo buscaba sobrevivir no le devolvería a su hija. Así, el padre accedió a perdonar al águila y a construir un santuario que pudiera consolar el alma de la niña fallecida: dicho santuario se llamó Ōtori-sama («Gran pájaro»). De este modo, el águila además pudo comprender el mal causado y nunca más volvió a capturar a ningún humano.

Otro rito vinculado a los Ōtori-sama y a los templos vinculados se centra en el famoso santuario de Asakusa, donde se celebra cada año un festival en el Día del Gallo para rezar y pedir prosperidad y seguridad, sobre todo para los negocios y la fortuna. Según la Federación Turística de Asakusa existe una leyenda en el templo con un dios-gallo que soporta este rito: cuando la diosa del sol, Amaterasu, se escondió en una cueva, la oscuridad reinó sobre el mundo, pero distintos dioses la hicieron salir con música. Un gallo estaba situado sobre los instrumentos cuando la luz regresó al mundo, lo cual se interpretó como un buen augurio. Así, desde entonces los gallos han sido reverenciados en Japón como los dioses que traen la fortuna y la prosperidad y, de hecho, el bravo guerrero Yamato Takeru no Mikoto rezó por su victoria en el templo Ootori y pudo regresar triunfante para celebrarlo.

O-NAMA SAMA

Los dioses Onama-Sama, que en la película se pueden apreciar mientras cruzan el puente y son recibidos por las yuna, son unos demonios (oni) con grandes colmillos y cuerpos cubiertos de hojas que se parecen a los yōkai conocidos como Namahage y, aunque Miyazaki ha declarado que conoce a estas criaturas, reconoce que su presencia en la película no tiene ningún significado en particular148.

Estos yōkai, propios de la región de Oga, se presentan en las casas ataviados con trajes de paja como unos invitados inesperados que aportan buena suerte si son bien recibidos e invitados a degustar mochi y sake o asustan a los niños mimados y gandules.

Esta visita, que se sigue realizando en nuestros días el 31 de diciembre, tiene como fin recoger el mito del marebito149, por el cual los invitados han de ser tratados con hospitalidad para que sus huéspedes reciban así bendiciones y buena suerte en el año siguiente.

SHŌTAI FUMEI

En el libro de arte de El viaje de Chihiro figura todo un desfile de criaturas muy variopintas e imaginativas. Una de ellas se llama Shōtai Fumei, que significaría aproximadamente «no identificado», y al que se describe como un dios extranjero recién llegado a Japón. Este presenta una indumentaria de paja y cubre su cabeza con un gran cubo de madera del que cuelga un acebo y un collar de zanahorias.

Al no existir más datos que puedan darnos una pista de alguna relación de esta criatura con el folclore japonés, y por su descripción como «extranjero» parece interesante pensar que el director se afanó en diseñar seres curiosos y originales de otras culturas que pudieran visitar la casa de baños.

KASUGA

La única referencia de diseño de dioses confirmada en su totalidad por Hayao Miyazaki es la de los kasuga, los primeros que Chihiro ve salir del barco festivo y que comienzan a materializarse a partir de una máscara blanca.

Estos están basados en unos bailarines de un espectáculo de danza y música que se representa en el festival Wakamiya Kasuga en el templo Kasuga de Nara150. Dichos bailarines también llevan unas máscaras rectangulares que simbolizan rasgos humanos mediante negras formas geométricas.

O-SHIRA SAMA

Otro de los diseños más curiosos del director es el del Oshira-sama, el dios rábano que acompaña a Chihiro en el ascensor durante unos angustiosos minutos. Esta criatura con cara de nabo resulta noble y piadosa al ayudar torpemente a la niña con indicaciones en un gesto tierno que contrastará con la amenaza que, inmediatamente después, supondrá la entrevista con Yubāba. En el libro de arte el director además lo reflejó ataviado como un ermitaño viajero que parece aprovechar la casa de baños para descansar de un fatigado viaje.

El Oshira-sama generalmente se ve como un kami de la región del noreste de Japón asociado a la agricultura y a la producción de los gusanos de seda cuyo aspecto físico consiste en una rama de bambú o morera con rostros pintados o grabados en tinta, bastante alejado de la imagen diseñada por Hayao Miyazaki, que recuerda a una noble criatura de las dimensiones de Totoro y con rábanos daikon en el rostro151.

El rito a Oshira-sama está asociado a la protección de la familia, por lo que muchas alzaban un pequeño altar en la estancia principal de la casa o en una alcoba.

USHIONI

Los ushioni, los gigantescos dioses-vaca, son vistos por Chihiro por primera vez cuando intenta coger el ascensor con Lin para acceder a las dependencias de Yubāba. Se cree que estos kami con cuernos eliminaban las impurezas y las enfermedades de las casas, por lo que se le dedican estatuas protectoras, como en el templo Negoro-ji en Takamatsu. Se dice que este yōkai aterrorizaba a los habitantes de la zona siglos atrás pero fue abatido por un arquero muy habilidoso llamado Yamato Kurando Takakiyo, quien entregó sus cuernos como ofrenda al templo. Es preciso señalar que los ushioni abarcan distintos tipos de yōkai con características bovinas y algunos suelen mostrar una faceta más temible. Otros presentan cabeza de buey y cuerpo de demonio o de araña, y otros, más cercanos a los que aparecen en El viaje de Chihiro, visten kimono y tienen cuerpo de humano y cabeza de buey. En el festival Ushi-oni de Uwajima una de estas criaturas aparece como símbolo protector en un ritual de purificación por el que varios voluntarios se visten con trajes y máscaras semejantes a ushioni con aspecto de dragón y luchan entre ellos acompañados de fuegos artificiales y danzas.

TSUKUMOGAMI

En El viaje de Chihiro también aparece de soslayo un tipo de yōkai muy popular en el imagi-nario japonés, un tsukumogami, nombre con el que se abarca al conjunto objetos que cobran vida al pasar cien años abandonados.

Su diseño puede ser de lo más variopinto en función del objeto, desde instrumentos musicales hasta algunos de los más populares: las linternas bura-bura y los paraguas karakasa. En la película, como señala Laura Montero152, el tsukumogami que aparece cruzando el puente parece tener la forma de un cucharón y un recipiente de bambú. Estas criaturas fueron muy populares en la era Muromachi y conocieron gran despliegue artístico en las obras del artista KaNōōgai (1828-1888) como Hyakkiyagyō (El desfile de los cien monstruos).

RYŪ

El dragón japonés, de cuerpo alargado y serpentino, se emparenta físicamente con otros orientales como el chino (lóng) y el coreano (ryong) en el hecho de que todos tienen cuernos, carecen de alas y presentan pequeñas extremidades afiladas al final de un cuerpo serpentino y alargado. Sin embargo, Haku, además de emparentarse con los dragones, también lo hace con la serpiente albina, identificada como mensajera de los dioses, como en el caso de Hakuja o Ryuya, la serpiente blanca que sirve como mensajera de Ryujin, el Rey Dragón del Mar cuyo poder y control de joyas sagradas le permiten alterar las mareas y los movimientos marinos.

Más allá de la distinta clasificación que existe en la tradición oriental para definir los tipos de dragones en función de sus elementos, por lo general se suelen asociar a las tormentas, los vientos, los cielos y las aguas, en concreto a los cursos de los ríos, como Haku, en una clara vinculación de este elemento como generador de vida153. Por todo Japón existen numerosos templos y altares para reverenciar a estas criaturas, generalmente junto a las costas y las orillas de los ríos en consideración con su relación con el elemento del agua. De entre estos dragones, uno de los más importantes y mejor considerados es Seiryuu, representante del Este, estandarte azul de la primavera y uno de los guardianes de la ciudad de Kioto, ciudad en la que se encuentra el bello templo de Kiyomizu, donde es ritual el beber el agua que emana de una fuente en forma de dragón sobre una pila de piedra.

142 Visto en http://en.rocketnews24.com/2014/11/26/shimotsuki-matsuri-the-extraordinary-winter-festival-that-inspired-spirited-away

143 Esta no es la única similitud que relaciona el festival con el entorno de la película, pues el valle que alberga el evento es accesible únicamente mediante un túnel.

144 Hearn, L. (2015), Kwaidan y otras leyendas y cuentos fantásticos de Japón. Madrid: Valdemar.

145 El título del cuento de Hearn es Rokurokubi, que, en realidad, se corresponde con un yōkai que tiene poco que ver con el nukekubi que hemos descrito. De hecho, al contrario que este, el Rokurokubi cuenta con un largo cuello que puede estirar. En la actualidad no se sabe a ciencia cómo surgió este error de clasificación, pues puede que se tratara de un fallo de traducción por parte del autor.

146 Visto en http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html

147 N Miyazaki, H. Nota de prensa, op. cit. p. 15.

148 Nota de prensa, op. cit. p.16.

149 Con el objetivo de «traer buena suerte y una abundante cosecha de los

campos [...] los hombres ataviados con trajes de paja y hierbas y ocultos bajo una máscara deben llamar a la puerta de los hogares mientras las mujeres y los niños les atienden y agasajan para que las fortuna les sonría en el año venidero». Montero Plata, L. op. cit. p. 133.

150 Ibíd, p. 160.

151 De hecho, el plano de Oshira-sama y Chihiro de pie en el ascensor recuerda al de Satsuki junto a Totoro en Mi vecino Totoro.

152 Ibíd, p. 145.

153 Este hecho, en un modo más simbólico, nos conduce una vez más hasta Haku, pues, al fin y al cabo, fue quien «devolvió a Chihiro a la vida» cuando la rescató de pequeña de entre sus aguas.

CAPÍTULO 9

20 PREGUNTAS CLAVE PARA DESCIFRAR

EL VIAJE DE CHIHIRO

CRUZANDO EL TÚNEL HACIA EL PARQUE TEMÁTICO

1. ¿Qué símbolos advierten a los Ogino de que están en una zona de espíritus?

Antes de cruzar el túnel los Ogino se encuentran con símbolos ominosos que hacen referencia a que se están adentrando en un territorio que guarda una gran presencia espiritual. El primer lugar, el arco torii que atraviesan y que se sitúa antes de los templos sintoístas y los lugares sagrados con presencia de kamis; en segundo lugar, los altares de piedra, hokora, que suelen encontrarse en las afueras de los templos; en tercer lugar, el alcanforero reverenciado, un símbolo de devoción a la naturaleza que también aparecía en Mi vecino Totoro, y, finalmente, la misteriosa estatua de dos caras que puede simbolizar la presencia de dos mundos que confluyen al otro lado del túnel.

Una vez que la familia llega al parque temático, el entorno sigue siendo ominoso. Según señala Raúl Fortes154 los ideogramas que aparecen en los carteles de los puestos y los restaurantes, que no pasan desapercibidos para Chihiro, encierran una atmósfera inquietante y siniestra: la calle principal está precedida por los kanji de «demonio» y «espíritu maligno», mientras los productos que se anuncian son, cuanto menos, tenebrosos: «perros», «insectos», «serpientes», «labios», «huesos» y «carne humana».

Asimismo, durante todo el recorrido, continuamente aparecerá el kanji de «ojo», al que el investigador le otorga el simbolismo de que se trate una invitación a ampliar la mirada y reconocer lo oculto, a ver más allá de lo que ese parque abandonado esconde. Esta explicación, tan en sintonía con la importancia del reconocimiento a lo largo de toda la película, así como de la amplitud de miras, resulta, por tanto, muy coherente.

2. ¿Por qué había comida en el puesto?

Ante las especulaciones sobre qué tipo de comida están tomando los padres de Chihiro antes de convertirse en cerdos y por qué estaba allí, el Studio Ghibli respondió155 de manera un tanto críptica, sin hacer referencia a la naturaleza de dichos alimentos, pero sí señalando que era realmente deliciosa. Tal y como Yubāba le recrimina a Chihiro, se trataba de la comida de los huéspedes, pero en la respuesta del estudio subyace también que la presencia de la comida en ese lugar es una trampa para cazar humanos perdidos. Con respecto a la identidad de la comida, algunas fuentes de admiradores señalan que lo que Akio engulle con tanta ansiedad es un aperitivo taiwanés llamado bawan, hecho a base de una masa gelatinosa rellena con cerdo, bambú y setas.

EL ANOCHECER A UN NUEVO MUNDO

3. ¿Qué lanza Haku cuando cae la noche?

A pesar de que no existe una confirmación sobre ello, cuando Haku insta a Chihiro a salir huyendo lanza un hechizo que parece estar orientado a darle más tiempo y contrarrestar el avance de la oscuridad.

4. ¿Por qué Chihiro desaparece?

Una de las claves para descifrar este hecho podemos extraerla directamente de las palabras con las que Miyazaki definía a su protagonista:

«Ante las dificultades muchas personas se colapsarían diciendo ‘no puede ser’, y este es el tipo de individuos que serían borrados o devorados si se encontraran en una situación como en la que Chihiro se ve».

Al no aceptar lo que le está sucediendo y al pretender rendirse sin asimilarlo, Chihiro no puede permanecer en la realidad de ese mundo.

Otra teoría, acorde a la observación de Raúl Fortes156, se relacionaría con el hecho de que el desvanecimiento de Chihiro comienza una vez que los dioses empiezan a llegar. Del mismo modo que en la realidad humana de la niña, los dioses nunca se mostrarían con su verdadera forma, en este mundo paralelo, invertido como al otro lado de un espejo, son los humanos quienes no pueden mostrarse como tal a los dioses.

5. ¿Por qué la comida ingerida por Chihiro le da consistencia?

El que Haku obligue a Chihiro a comer una baya para evitar que desaparezca de ese mundo es una referencia al mito griego de Perséfone y su equivalente japonés con el de Izanami, la primera mujer.

En el primer caso, la joven es condenada a permanecer en el Inframundo durante un tiempo equivalente al número de semillas de granada que el dios Hades, enamorado de ella, le tentó a ingerir; en el segundo Izanami, después de morir, es retenida a permanecer en el Yomi, el infierno japonés, por haber comido alimentos de los muertos.

Al igual que en los dos mitos descritos, con el hecho de que Chihiro ingiera algún alimento del otro mundo queda irremediablemente vinculada a esa realidad. No es de extrañar que la niña sienta reparos a la hora de comer lo que le ofrece Haku, especialmente tras presenciar la transformación de sus padres, pero el ofrecimiento del muchacho es voluntario y hospitalario, con el fin de ayudar a la pequeña y hacerla sentir bienvenida, lo cual incluso se puede vincular con el ritual ya mencionado del marebito, del ofrecimiento de comida157. Por otra parte, con el gesto simbólico de interiorizar físicamente un elemento de ese mundo, Chihiro está asimilando también psicológicamente la dificultad que le acecha, lo cual es un primer paso antes de proceder a la lucha por superarla.

6. ¿Por qué Haku invoca al viento y al agua para infundir fuerzas a Chihiro?

Tal y como señala Raúl Fortes en su análisis158, la invocación de Haku a estos dos elementos está relacionada con el Feng Shui, que explora el equilibrio y coordinación entre la naturaleza y el hombre. Mientras que el aire y el viento representan el soplo de la vida, el agua es el elemento que cultiva y purifica dicha vida, por lo que ambos elementos mantienen la energía del ser humano. El hechizo de Haku está, por tanto, destinado a despertar dicho flujo vital en Chihiro. Del mismo modo que Chihiro debe respirar hondo para despertar su energía, el que esconda su aliento y aguante la respiración en el puente, la oculta ante los demás.

LA PETICIÓN DE EMPLEO

7. ¿Qué comen los susuwatari?

Lin alimenta a los susuwatari con unos caramelos populares llamado konpeito, que son dulces y coloridos, además de que resultan fáciles de hallar en puestos y tiendas de Japón. Introducidos por los comerciantes portugueses en el siglo XV o XVI, se consideraban caramelos extremadamente caros y un manjar de personas adineradas, ya que requerían de mucha azúcar y Japón, por aquel entonces, carecía de infraestructura para el refinado. Su nombre procede del portugués, confeito, que significa «confite», «bola de azúcar».

8. ¿Qué simboliza la pérdida del nombre?

Perder el propio nombre en la casa de baños de Yubāba supone, progresivamente, la pérdida de la identidad, los recuerdos y, en última instancia, de la libertad. A nivel simbólico, Raúl Fortes159 señala que la pérdida del kanji «hiro» («preguntas, inquirir, etc») deja únicamente en soledad el kanji cuya lectura puede ser tanto chi como sen, que significa «mil». Así, simbólicamente, el nombre de Chihiro ha dejado de tener un significado asociado a la curiosidad y a las preguntas para designar el número, un número que señala que la niña no es ya un individuo, sino una más entre los mil trabajadores como ella.

甲乙油屋当主
右のとおり約定
それぞれ
日

VISITA A LOS PADRES DE CHIHIRO, LA LIMPIEZA DEL DIOS PESTILENTE

9. ¿Por qué Chihiro es la única que ve a Sin Cara?

Sin Cara, en su condición de espíritu errante, no puede permanecer en ningún lugar definido, ni con los espíritus ni con los dioses de renombre que descansan en la casa de baños. Observando siempre en la intermediación de todo, el puente, no adquiere ningún rol, ninguna responsabilidad ni ninguna identidad que le defina. Simplemente observa.

Dadas estas características, Sin Cara es un ser que pasa totalmente desapercibido por todos, hasta por Yubāba quien, a pesar de notar la presencia de un intruso, no logra identificarlo. Chihiro, sin embargo, es también una foránea que no encaja allí, lo cual puede generarle cierta empatía con el dios errante al que, como a ella, todos ignoran, motivo también por el que podría ser capaz de percibir su presencia con mayor facilidad. Además, como ya hemos señalado en varias ocasiones, una vez que la niña ha recuperado su verdadero nombre y, conforme va superando retos, adquiere una visión más amplia hacia lo que le rodea.

10 . ¿Quién es ese Dios Pestilente?

La verdadera identidad del Dios Pestilente es, al igual que la de Haku, un dios del río, tal y como se puede apreciar en su forma al alejarse serpenteando por el cielo y en la contaminación que arrastraba consigo, fruto de años de continuo descuido y falta de concienciación ecológica. Las facciones ancianas de su máscara denotan que se trataría de un río más antiguo y largo, mientras que

Haku sería joven.

Como señala Laura Montero160, existe toda una iconografía en esta secuencia que se asocia al antiguo teatro Nō japonés. En concreto, la máscara del Dios del Río se inspira en la máscara del anciano, okina, de este teatro. El escenario de la sala también se corresponde con ese teatro: cuenta con la presencia del pino sagrado, presente en los decorados del Nō cumplir una función simbólica y espiritual. Por otra parte, la estructura narrativa en la que los dioses sufren una transformación es también representativa.

Puesto que la acción del hombre es la que ha condenado al Dios del Río a un aspecto tan repulsivo, resulta simbólico y virtuoso que sea una humana la que deshaga el mal realizado y le purifique. No será esta la primera vez que Hayao Miyazaki retrate los nefastos efectos de la acción del hombre sobre las aguas, pues también lo hará en Ponyo en el acantilado.

EL RESCATE DE HAKU

11 . ¿Por qué Haku tiene forma de dragón?

En Japón, así como en otras culturas asiáticas, los dragones están relacionados con distintos elementos de la naturaleza, como el océano, el rayo o la tierra. En concreto, los dragones terrenales suelen estar muy vinculados a cualquiera de las manifestaciones del agua: manantiales, ríos, fuentes, etc. Haku, como personificación del río Kohaku, tiene por tanto esta forma, relacionada con su carácter divino de kami. Una de las funciones con las que se suele identificar a los dragones es la de enlace entre el mundo de los humanos y el de los espíritus, lo cual simboliza también el papel que cobra el joven ayudando a Chihiro a materializarse en el otro mundo y cruzar el puente.

12 . ¿Qué significa el gesto que hacen Chihiro y Kamaji?

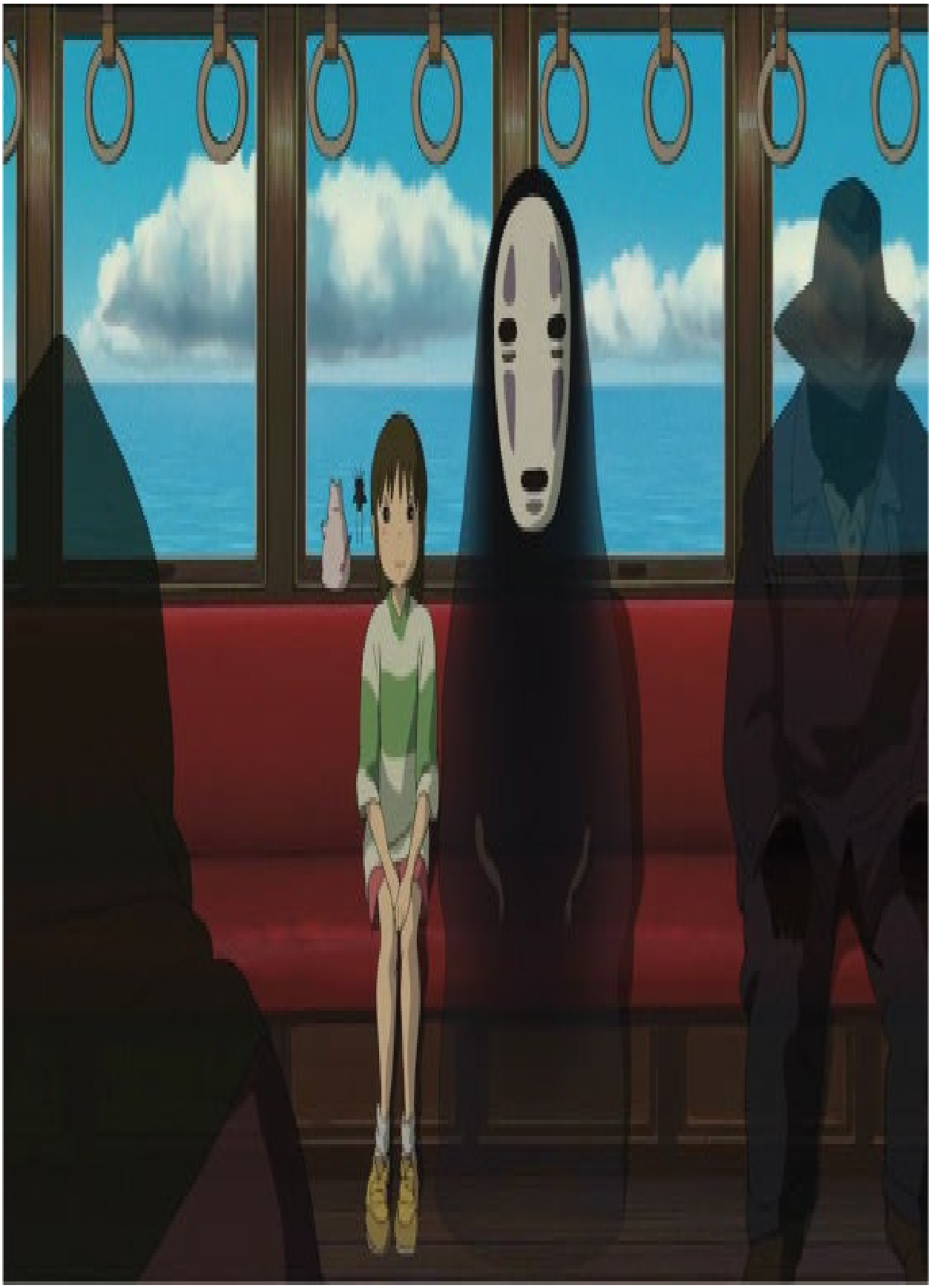
El gesto que comparten Chihiro y Kamaji justo después de que la niña pise al curioso parásito que Haku albergaba en su interior se llama «Egachō», y se trata de una superstición por la cual, al cortar una figura trazada con los dedos pulgar e índice uno queda limpio de impurezas. Tal y como le explicaba Hayao Miyazaki a la actriz Rumi Hiiragi, se utiliza en las situaciones en las que sientes que tienes que limpiarte, «como cuando pisas caca de perro»161.

LA PERSECUCIÓN, VIAJE A FONDO DEL PANTANO

13 . ¿Por qué Chihiro entrega el pastel de hierbas a Sin Cara y a Haku?

El pastel de hierbas que Chihiro recibió del Dios del Río como agradecimiento parece tener un poderoso efecto purificador que purga el mal interno, ya que liberó a Haku del parásito mágico que lo dominaba (y, por lo tanto, alteraba su identidad y su libertad) y motivó que Sin Cara vomitara todos los excesos que le habían transformado en un ser monstruoso. Chihiro le entrega sin dudar una mitad a Haku en un acto de amor para salvarle la vida, en un acto circular que relaciona el momento en el que él la alimentó para evitar su desvanecimiento. Con respecto a Sin Cara, esta vez la niña es más consciente de que está llevando a cabo un sacrificio arriesgando la única garantía que posiblemente tuviera en aquel momento para ayudar a sus padres. Sin embargo, ha aprendido a asumir la responsabilidad de sus actos, pues es consciente de que ella fue quien le dejó entrar, y por ello antepone el bien común y de otros, así como la propia asunción de su responsabilidad, a sus motivos egoístas.

14 . ¿Qué pone en las maletas y los bultos que se transportan en el tren? ¿Qué representan las sombras?



Para Hayao Miyazaki los espíritus sin rostro que acompañan a Chihiro en su viaje en tren representan todas aquellas figuras a las que un niño no puede mirar a la cara, por temor o vergüenza, en su primer viaje en tren. Sombras anodinas que parecen vivir su día a día en un ciclo rutinario, pero también cientos de historias que la protagonista de este viaje no podrá llegar jamás a conocer. En las maletas, al igual que en la mayoría de los carteles de los restaurantes junto a la casa de baños, está representado el kanji me, que significa «ojo».

15 . ¿Por qué Chihiro llama «abuelita» a Zeniba y Yubāba?

Las palabras son poderosas y representativas y, en este caso, evidencian que entre Chihiro y las brujas ha nacido una empatía y un cariño especial prácticamente parental que supliría su carencia afectiva en ausencia de sus padres. Zeniba la tratará con dulzura, mientras que Yubāba, a partir de sus pruebas, le enseñará a esforzarse y superarse a sí misma.

RECUERDOS OLVIDADOS, REGRESO A CASA

16 . ¿Por qué Chihiro reconoce a sus padres en la piara?

La respuesta a esta pregunta ha sido una incógnita durante mucho tiempo, una de esas puertas que Miyazaki deja abierta con gusto para sumir al espectador en la duda. Se puede considerar que Chihiro simplemente «percibe» que sus padres no están en la piara porque ha adquirido una intuición especial y ha desarrollado una capacidad de visión de la realidad más amplia que antes de entrar a trabajar en la casa de baños. De hecho, en 2016, al contestar a un aficionado, Studio Ghibli confirmó que el motivo de su seguridad al contestar era que Chihiro había sido capaz de desarrollar una «energía vital» especial en su aventura.

17 . ¿Por qué Chihiro no puede mirar atrás?

La escena es una referencia al mito griego de Orfeo y Eurídice, por el que el artista no debía mirar atrás hasta salir del Inframundo si quería devolverle la vida a su esposa fallecida. Chihiro entró en un nuevo mundo asimilando esa realidad, pero ahora, si quiere recuperar su vida, debe avanzar sin que este la retenga. Simbólicamente, no debe dejar de mirar hacia delante para seguir avanzando en su camino y su destino, sin atarse a las experiencias pasadas que ha vivido, del mismo modo que el viaje unidireccional de la vida.

18 . ¿Se reencontrarán Chihiro y Kohaku?

Tal y como asegura Kohaku, es muy probable que vuelvan a encontrarse en el mundo humano, aunque puede que sea en otro tiempo y bajo otra forma, puesto que él, como Dios del río, posiblemente volverá a habitar otras aguas.

19 . ¿Por qué Akio y Yuko no recordarán nada al regresar?

La mayoría de las víctimas del kamikakushi, la ocultación divina, sufren accidentes y desaparecen durante algún tiempo, por norma general, sin recordar dónde han estado ni ser conscientes del paso del tiempo, tal y como les sucede a los padres de Chihiro.

20 . ¿Se trata de un sueño?

En la salida del túnel presenciamos la misma escena que representaba la entrada al inicio de la película, aunque esta vez invertida. Chihiro camina con la misma expresión, aferrada al brazo de su madre en la misma postura, por lo que la circularidad resulta confusa para el espectador, deseoso de conocer si todo lo vivido ha sucedido de verdad, si Chihiro recuerda lo que ha aprendido y a los seres que ha conocido. Hayao Miyazaki juega muy bien con la suspensión del tiempo al final, con la tensión contenida hasta que un pequeño detalle, un brillo, le dé al espectador el alivio que buscaba: Chihiro lleva puesto el coletero que tejieron sus amigos en la cabaña de Zeniba, una diminuta prueba que asegura su experiencia. Sin embargo, el hecho de que la niña conserve o no sus recuerdos permanece como una incógnita, aunque, como diría Zeniba «nada de lo que sucede se olvida jamás aunque tú no puedas recordarlo», lo que deposita una esperanza de que Chihiro conserve en su corazón las experiencias de su viaje.

154 Fortes, R. op. cit. p. 41.

155 Visto en: http://en.rocketnews24.com/2014/11/26/a-ghibli-mystery-solved-the-identity-of-exotic-looking-food-in-spirited-away-revealed/

156 Fortes, R. op. cit. p. 48.

157 Véase página 189.

158 Fortes, R. op. cit., p. 50.

159 Fortes, R. op. cit.

160 Montero Plata. L. op. cit. p. 155.

161 Véase capítulo 2

CAPÍTULO 10

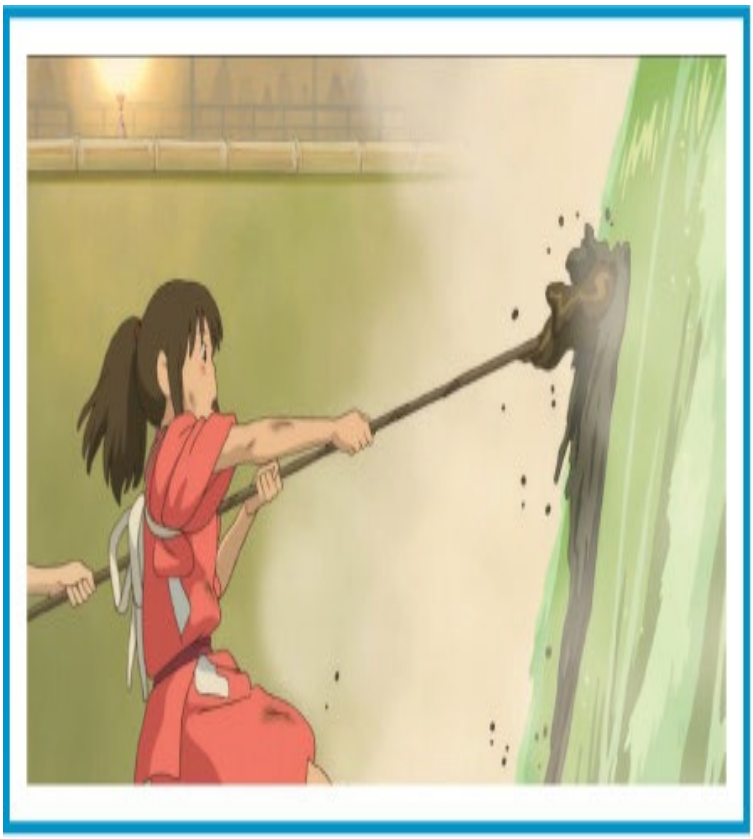
GALERÍA DE AUTORREFERENCIAS

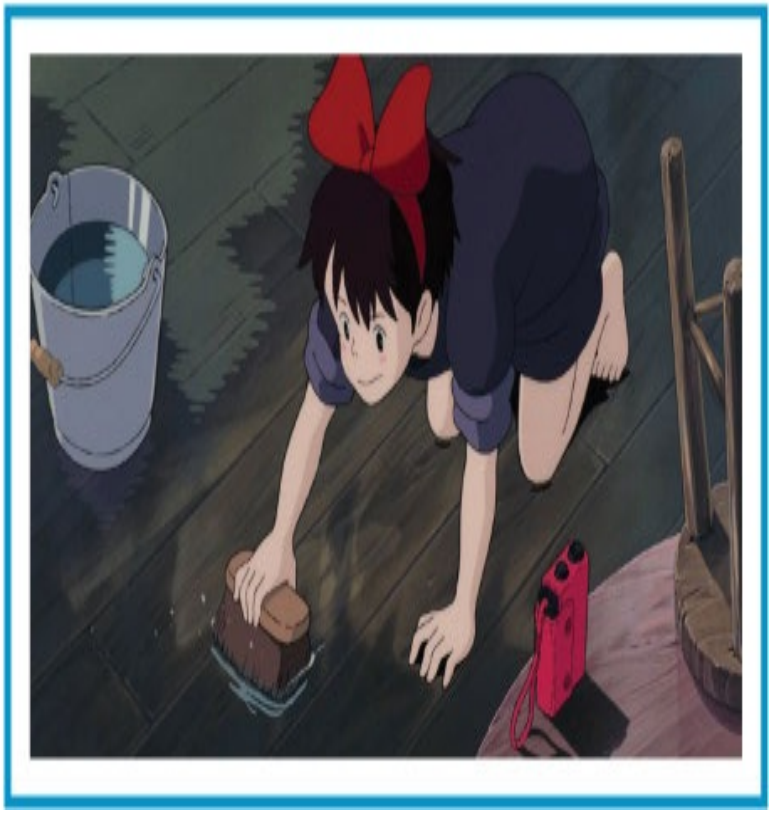
GALERÍA DE AUTORREFERENCIAS

El mundo cubierto por las aguas es una poética imagen muy del gusto de Hayao Miyazaki, quien ya utilizó este motivo en Ponyo en el acantilado y en Las aventuras de Panda y sus amigos.

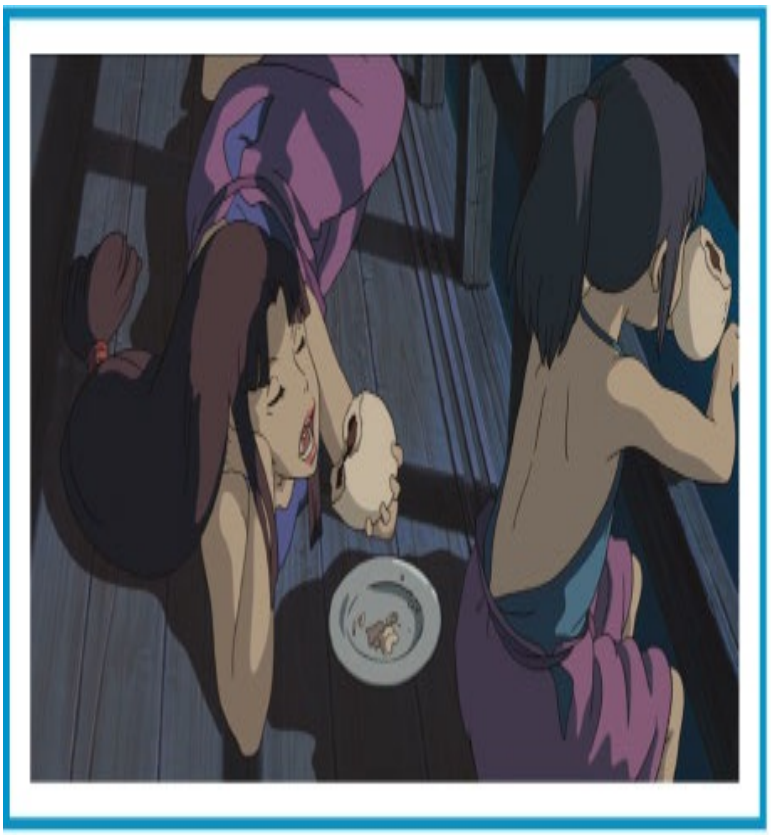
止まれ

El túnel conduce a Chihiro hasta otro mundo, pero también es una puerta hacia la aventura para Ponyo y Sōsuke en Ponyo en el acantilado..

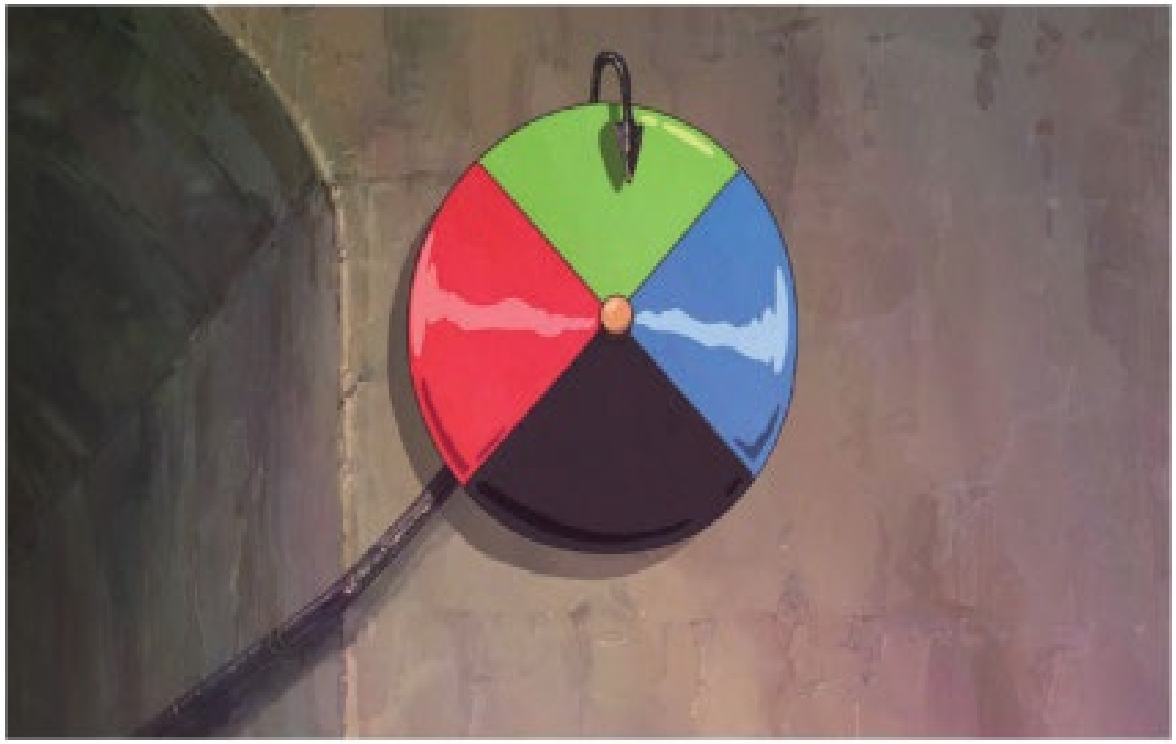




Al igual que Chihiro, Nicky también tuvo que esforzarse muy duro...



... y recibió el apoyo de una joven mayor que ella.



Las distintas realidades paralelas también aparecen en El castillo ambulante, si bien aquí la omnipresencia de la enorme fortaleza es producto de la magia y de una puerta muy especial.

El agua como separación de dos mundos es un motivo que cobra mucha fuerza en El recuerdo de Marnie.

La altura imponente de la colosal casa de baños está basada en el ostentoso hogar del Conde en El castillo de Cagliostro.

Los padres de Chihiro no fueron los primeros de la filmografía de Studio Ghibli en convertirse en cerdos. Unos años antes, la maldición de Marco Pagot conquistaba corazones en Porco Rosso.

La frenética persecución de Sin Cara y Chihiro recuerda a la violenta lucha que da inicio a La princesa Mononoke. El príncipe Ashitaka distrae al desbocado Dios jabalí Nago para poner a salvo a su pueblo y, del mismo modo, Chihiro hace que Sin Cara centre su atención en ella y se aleje de la casa de baños.

La habitación de Bō comparte un motivo similar en su decoración a la de Clarisse en El castillo de Cagliostro, motivo que hoy en día puede hallarse en el Saturn Theatre del Museo Ghibli de Mitaka.

Los susuwatari, pequeños trabajadores de hollín al servicio de Kamaji, aparecen como conejitos del polvo en Mi vecino Totoro.

El tren es un motivo recurrente en las películas de Hayao Miyazaki.

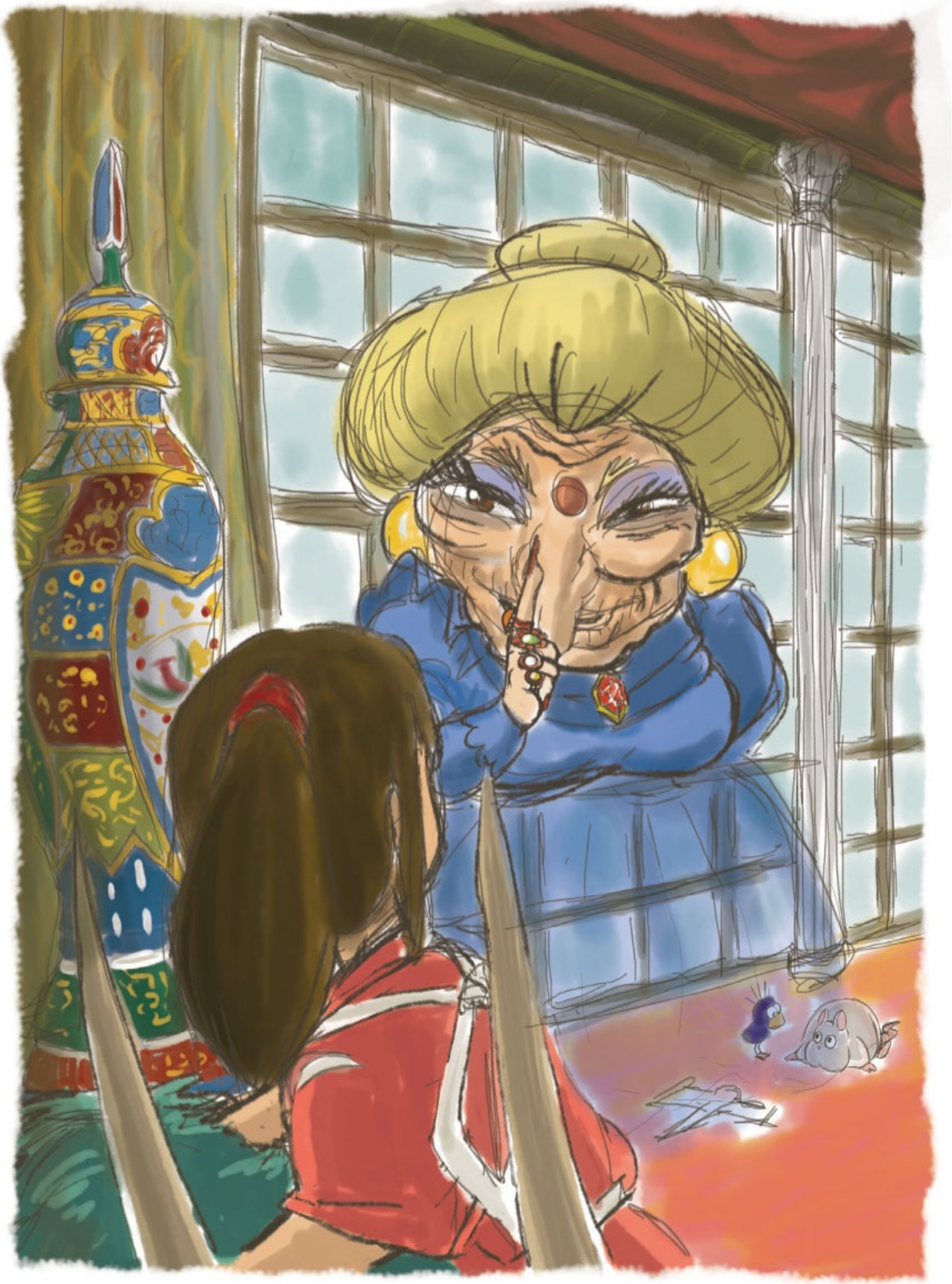
Suele asociarse a momentos de cambio y reflexión para los personajes.

El movimiento de la linterna animada que guía a Chihiro y sus amigos hasta Fondo del Pantano recuerda a los saltos de Navet, el espantapájaros encantado de El castillo ambulante.

El viento es una constante en la filmografía de Hayao Miyazaki, simbólica incluso al estar presente en los títulos tanto de la primera película que puede considerarse como inicio de Studio Ghibli, Nausicaä del Valle del Viento, como la última del director antes de anunciar su retirada, El viento se levanta. En El viaje de Chihiro el viento suele suscitar pasión y momentos de revelación.

CAPÍTULO 11

PROYECCIÓN



5MOTIVOS POR LOS QUE EL VIAJE DE CHIHIRO ES UNA PELÍCULA IMPRESCINDIBLE

Toshio Suzuki señaló162 que en la clave del éxito de El viaje de Chihiro influyó un poco la fama previa que Hayao Miyazaki había cosechado por La princesa Mononoke, pero, sobre todo, el factor determinante fue la esencia innata a la propia película, así como el hecho de que sin violencia mantenga al espectador en vilo hasta el final, el cuidado equilibrio entre acción y humor y los valores que se desprenden de ella aunque el director no pretendiera realizar un filme didáctico: la amistad, la determinación y la disciplina, así como su mezcla de modernidad, filosofía y fantasía.

Lo cierto es que, lejos de pensar que el director modifique su estilo en función de la presión externa o esté pendiente del raciocinio de su éxito, él siempre se mostrará orgulloso de trabajar de la misma manera, sin dejarse influir más que por la concepción del brillante imaginario que posee y haciendo uso de sus polifacéticas habilidades como animador, productor, dibujante y escritor además de director:

«Nunca sabes cómo se desarrollará una película, si será un éxito o si llegará a la audiencia. Siempre me digo a mí mismo que, pase lo que pase, con mayor o menor audiencia, no dejaré que los resultados tengan un impacto en mi manera de trabajar. Sin embargo, sería un poco tonto por mi parte el cambiar mis métodos si consigo un gran logro, porque eso significa que mis métodos funcionan bien»163.

A continuación, y haciendo una recopilación de todas las virtudes de El viaje de Chihiro, destacamos los cinco factores que consideramos más importantes y determinantes para definir su valía, no solo como una de las películas de

animación más valoradas y laureadas de todos los tiempos, sino como una obra que llega al corazón de los espectadores para quedarse allí por siempre.

1PORQUE... ASÍ LA HAN VALORADO

Con más de treinta premios internacionales y nacionales, indiscutiblemente El viaje de Chihiro se trata de una de las películas de animación más prestigiosas y más valoradas por la crítica y el público de todos los tiempos, así como uno de los más grandes éxitos de la historia del cine japonés, motivo por el cual, objetivamente, sus fortalezas son innegables. Entre sus principales galardones se encuentran cuatro premios Annie (2003), el premio a la mejor película por parte de la Academia de cine japonesa (2002), un Oscar de Hollywood a la mejor película de animación164 (2002) y el Oso de Oro de Berlín (2002) a la mejor película en un premio ex aequo con Domingo Sangriento (Bloody Sunday), de Paul Greengrass, la única ocasión en la que una película de animación ha recibido tal galardón.

Por si fuera poco, esta película ostentó durante mucho tiempo el honor de ser la más taquillera de la Historia de Japón, con 274.925.095 dólares recaudados en todo el mundo aunando las cifras de estreno en cines y en formato doméstico. Solo en su estreno recaudó cerca de 30 millones de yenes, superando con creces a Titanic, que tenía el récord con 23 millones. Tras su exhibición en cines ya llevaba recaudados más de 200 millones de dólares antes incluso de estrenarse en Estados Unidos165 y en la primera semana de su lanzamiento en formato doméstico en Japón rompió un récord de ventas con más de 1.4 millones de unidades vendidas hasta que, en 2014, Frozen superó esta cifra bárbara con 1.5 millones de ventas. Con respecto a los datos referentes a su emisión en televisiones públicas japonesas cabe destacar que, en cada una de sus emisiones ha cosechado porcentajes superiores al 16% de la audiencia y, concretamente, su primera emisión, el 24 de enero de 2003, llegó a alcanzar un 46,9% de espectadores. En 2017, sin embargo, el exitoso filme de Makoto Shinkai, Your Name (Kimi no na wa), con más de 350 millones de dólares a sus espaldas, superó el récord del que durante mucho tiempo hizo gala El viaje de Chihiro.

Cuando se le preguntó a Hayao Miyazaki si se sentía orgulloso de haber creado uno de los mayores éxitos del cine japonés167, el director contestó:

«No sé si orgulloso es la palabra exacta. Con cualquier película, sea un éxito o un fracaso, asimilo el resultado y los comentarios, los cuales me ayudan a evolucionar. Por otra parte, siempre estoy encantado cuando descubro que una película ha recaudado más de lo que costó producirla porque significa que podemos hacer otra con menos presión financiera».

Hayao Miyazaki no se suele recrear en los éxitos, especialmente si estos atentan contra sus principios. Una de las anécdotas más conocidas con respecto a su recepción de premios tiene que ver con el Oscar de Hollywood, que no recogió porque, según recogió en un comunicado, no podía sentir el completo regocijo del premio debido a la situación que estaba viviendo el mundo en ese momento: la invasión de Irak por parte de Estados Unidos de América, el mismo país que le ofrecía el galardón que no podía aceptar. No obstante, no dejaba de agradecer su apoyo, así como la recepción de la película:

«Actualmente el mundo pasa por una situación muy desafortunada y, por lo tanto, siento no poder experimentar la total alegría de recibir este premio. No obstante, les estoy profundamente agradecido a todos mis amigos que se han esforzado porque El viaje de Chihiro sea mostrada en América, así como a todos los que han considerado tan bien a mi película»168.

Listado de premios

2001

►Mejor Película Nikkan Sports Film Awards.

2002

►Mejor película y mejor canción (Premios de la Academia de Cine Japonesa).

►Mejor película ex aequo Oso de Oro de Berlín.

►Mejor película Blue Ribbon Award.

►Contribución artística al mundo de la animación (Boston Society of Film Critics Award).

►Mejor película ex aequo Cinekid Film Award.

►Mejor película Kinema Junpo Awards.

►ACCA Mejor Película Animada en los Awards Circuit Community Awards.

►Mejor animación Asociación de los Críticos de los Ángeles.

►Mejor animación Asociación de los Críticos de Nueva York.

►Premio del Público a la Mejor Película Festival Internacional de Cine de San Francisco 2002.

►Mención Especial Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges.

►Tokyo Anime Awards: Animación del año, Mejor Dirección Artística, Mejor Diseño de Personajes, Mejor Director, Mejor Banda Sonora, Mejor Guion, Mejor actriz de doblaje, Entrada Notable en Formato Doméstico.

►National Board of Review Mejor Película de Animación.

►Mejor Película de Animación: Premios de la Asociación de Críticos de Estados Unidos y Canadá (BFCA).

►Asociación de Críticos de Utah Mejor Película, Mejor Director, Mejor Guion, Mejor Película de Habla no inglesa.

►Mejor Película no Europea (EFA, European Film Academy) 2002

►Premio del Público en el Jeonju Film Festival.

2003

►Mejor Película de Animación, Oscar de la Academia de Hollywood.

►Mejor Película Animada Saturn Award, con nominaciones también a Mejor Banda Sonora y Mejor Guion.

►Mejor Director Silver Scream Award en el Festival de Cine Fantástico de Ámsterdam.

►Mejor Película Broadcast Film Critics Association Awards.

►Mejor Película Cambridge Film Festival.

►Mejor Película de Animación Dallas-Fort Worth Film Critics Association Awards.

►Mejor Película Durban International Film Festival.

►Mejor Película en Christopher Awards.

►Mejor Película Extranjera Film Critics Circle of Australia Awards.

►Mejor Animación Florida Film Critics Circle Awards.

►Mejor Animación Gold Derby Awards.

►Mejor Animación Golden Trailer Awards.

►Mejor Película Asiática 2002 de los Premios Cinematográficos Hong Kong.

►Mejor película, director, película de animación y banda sonora Mainichi Film Awards.

►Reader’s Choice Award a la Mejor Película en Mainichi Film Concours.

►Mejor Película de Animación: NBR Award, NYFCC Award, OFCS Award, PFCD Award, Satellite Awards.

►OFTA Film Award Online Film & TV Association, Mejor Película de Animación.

►Mejor Película de Animación Asociación Críticos de Cine Online.

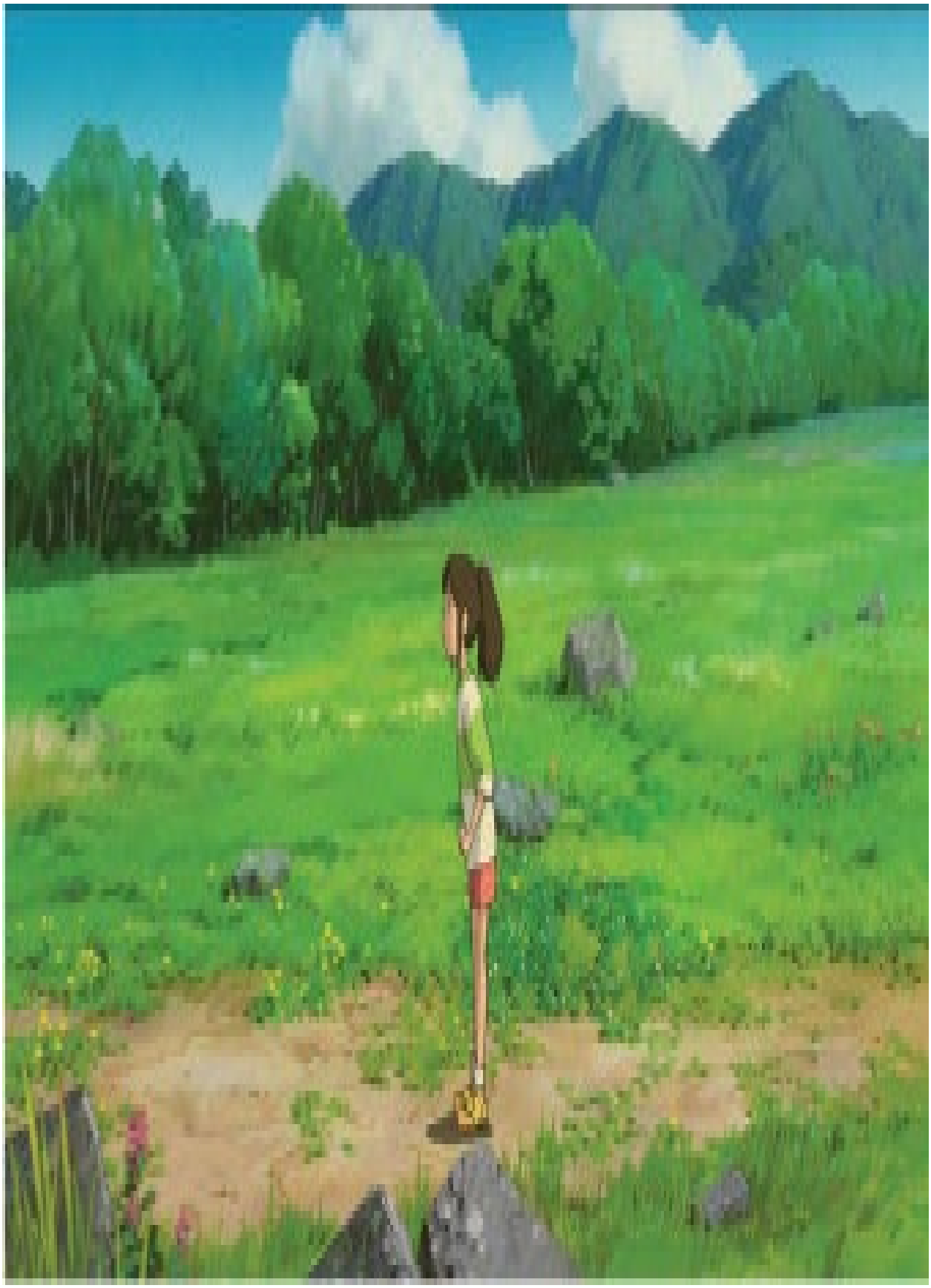
►Mejor Película de Animación Phoenix Film Critics Society Awards.

►Mejor Película, Guion, Música y Dirección en los premios Annie.

2POR SU PROYECCIÓN E INFLUENCIA INTERNACIONAL

El viaje de Chihiro enamoró a la crítica y público de todo el mundo además de que inspiró a los estudios de animación que estaban empezando su andadura creativa. Hayao Miyazaki, tras muchos años decantándose por una ambientación más occidental realizó en cuatro años dos películas que hundían sus raíces en la tradición japonesa para sacar a realizar las dificultades que asolaban la realidad contemporánea: su gran epopeya, La princesa Mononoke, y su obra maestra, El viaje de Chihiro. No obstante, respaldada por el éxito de la primera, esta segunda consiguió aterrizar e impactar con mucha fuerza más allá de las fronteras niponas, posiblemente por su ambientación cargada de detalles y reminiscencias occidentales a la par de su exotismo, su imaginario tan colorido y fascinante y sus temas cargados de lecturas y misterios que resuenan con eco en el corazón de los espectadores de todo el mundo.

Por otra parte, el reflejo de un Japón reciente y a la par olvidado tuvo su impacto en las emociones de los japoneses. Steve Alpert, responsable de las relaciones internacionales de Studio Ghibli declara169 que muchos lloraban en las salas de cine emocionados por la visión de escenarios prácticamente desaparecidos, escenarios que hacían patente la necesidad de recordar a los niños japoneses la riqueza de las tradiciones.



Tal y como refleja el documental The Art of Spirited Away, en Estados Unidos, concretamente entre los animadores de Disney, el impacto de la película fue increíble por su cuidado de los detalles, inspiradores y refrescantes en un momento de atasco creativo. Para el reconocido animador Glen Keane, responsable de personajes emblemáticos del estudio americano como Tarzán o la sirenita Ariel, Hayao Miyazaki es el autor total por su labor tan polifacética que bien le puede estar conduciendo a componer poemas para inspirar la banda sonora como a dibujar el storyboard de inicio a fin. Tras veinte años tratando de importar la obra de Miyazaki, años en los que no faltaron las desavenencias e incomodidades, John Lasseter170 influyó mucho en lograr la distribución de la película, para lo que supervisó el doblaje junto al director y animador Kirk Wise.

Asimismo, otros cineastas y actores de estilos y géneros muy diferentes declararon a favor de la maestría del filme, como: James Cameron (Titanic, Avatar), quien la designó como «Belleza, poder, misterio, y por encima de todo, corazón»; Lilly Wachowski (Matrix, El atlas de las nubes), quien destacó su fuerza evocadora («Es una obra maestra... se imprime en la imaginación y permanece allí para siempre»); Brad Bird (El gigante de hierro, Los Increíbles), quien se declara un firme admirador de Hayao Miyazaki y El viaje de Chihiro («Miyazaki es mi realizador preferido. Cada película suya es una verdadera lección»), así como Guillermo del Toro, director de El laberinto del fauno («Imaginación vibrante, mundo inmersivo, ideosincrasia, inimitable elocuencia»). Igualmente, el actor Robert Carlyle (Full Monty, Once upon a time), siempre la define como una de sus tres películas favoritas de todos los tiempos. Por otra parte, en agosto de 2016 los editores de cultura de BBC recogieron las impresiones de más de 170 críticos de todo el mundo para designar las cien mejores películas del siglo XXI171: El viaje de Chihiro estaba en el puesto número cuatro, la única de animación entre las veinticinco primeras de dicha lista.

3POR SU CUIDADOSO GUSTO POR EL DETALLE

Otro de los motivos que convierten esta película en una joya de la historia de la animación es su sorprendente minuciosidad en los detalles, fruto de la exigencia del equipo durante todas las fases del proceso de producción. Sin embargo, además del esfuerzo por captar esa naturalidad, además de la belleza del color y la composición de los fondos172, de la detallada animación de los gentíos, dibujados a mano, o del cuidado al dotar de realismo a elementos y personajes que no son relevantes en primer plano, en El viaje de Chihiro existe una planificación de unos detalles de planteamiento que hace falta visualizar y valorar previamente.

En otras palabras, Hayao Miyazaki es un maestro observando la cotidianeidad de los gestos de los personajes y no le importa emplear los planos que haga falta para representar el que, por ejemplo, Chihiro se ponga los zapatos golpeando la puntera o el que se ate el pelo con una sencilla y realista celeridad. Incluso el hecho de que la niña suspenda su silencio en los primeros segundos de película para contestar a sus padres173 está meticulosamente observado para dotar a la película de una capacidad de realismo e inmersión nunca vista.

Así, la artesanía de las pequeñas cosas y gestos que engrandecen el día a día, la labor de una mente exigente, inflexible y apasionada por su trabajo hasta un extremo casi religioso resulta, por tanto, una virtud indiscutible para una mirada que capta la cotidianeidad y la grandeza de la sencillez de los mundos más imaginativos y maravillosos posible.

4POR SU IMAGINARIO SIN EDAD

La historia de Chihiro, como la mayoría de la de los personajes imaginados por Hayao Miyazaki (a excepción quizá de la de Porco y la de Jirō Horikoshi), llega al corazón de niños y adultos por igual, tal y como rezaba la dedicatoria del filme haciendo referencia a los niños que han tenido, tienen y tendrán diez años. A pesar de que el propio director se considere un pesimista, ha declarado que174 no es un aspecto que le guste transmitir a los niños, a los que siempre les gusta mostrar la esperanza de avanzar:

«Creo que los adultos no deberían imponer su visión del mundo a los niños, pues estos son muy capaces de formar su propia visión de él. No hay necesidad de forzarla».

El poder evocador de esta historia estimula e inspira muchas lecturas para una búsqueda de los valores humanos en un mundo cargado de luces y sombras. Una atemporalidad y universalidad que genera la empatía por las normas fantásticas que rigen el mundo plasmado por Hayao Miyazaki y una identificación con los retos, las inseguridades y los avances de la protagonista en su búsqueda personal.

En una realidad confusa y de valores inestables, Hayao Miyazaki apostó por entrar en el nuevo siglo dando un mensaje de autorreconocimiento del propio

valor para hacer frente a la crisis de valores a la que la sociedad se enfrenta. Los conflictos cotidianos a los que se enfrenta Chihiro se encuentran en el mundo real, como inspiración y llamada a la propia fortaleza de las generaciones más jóvenes, pero también a las adultas, a las que tampoco les pasará desapercibido el efecto negativo de la corrupción y la avaricia o la importancia de poder pronunciar alto y claro la propia voluntad de sobrevivir. Todo esto Miyazaki lo sitúa, con aplastante honestidad, en el entorno al que mejor sabe dar forma, el de la fantasía, a la que defenderá como medio para adquirir el espacio necesario para afrontar la pérdida de confianza en uno mismo:175

«Últimamente la gente dice que uno debe afrontar la realidad y no huir de ella, pero pienso que el poder de la fantasía es lo que le da a las personas su propio espacio para ser héroes, incluso si carecen de autoconfianza para afrontar la realidad [...] Aunque estemos llenos de dilemas y contradicciones, pienso que la fantasía igualmente será necesaria».

Así, a pesar de que el acercamiento en exceso a la fantasía puede ser perjudicial, el director siempre defenderá el mantenimiento de un espacio equilibrado para las reglas de lo fantástico (que no deben tratar de comprenderse, sino disfrutarse) y para la realidad del día a día, como apoyo en la vida en una conjunción de mente, corazón e imaginación, ingredientes de los que hace gala en su magnífica película. Esta exposición de universos fantásticos con el establecimiento de sus propias reglas para narrar una realidad palpable en la actualidad es la llave que le permite a Hayao Miyazaki tratar una complejidad de temas universales (el esfuerzo, la corrupción, la supervivencia, la amistad...) que anidan en el alma de los espectadores, aprendiendo así a verse en el reflejo de una ventanilla de un tren sin billete de vuelta.

5POR LA CONJUNCIÓN ENTRE HUMANIDAD Y ARTE

En definitiva, la magia de El viaje de Chihiro reside en la perfecta vinculación existente entre el hecho de tener una historia que pueda transmitir profundos mensajes a distintos niveles y el hecho de que sea narrada con una maestría minuciosa. Una magnífica unidad e integridad de fondo y forma muy difícil de conseguir en un proceso de producción por el que el trabajo se va completando día a día sin ningún plan cerrado y establecido desde el principio. Mientras que algunas de sus obras más memorables adolecen de un desenlace precipitado o una conclusión inexplicablemente acelerada y confusa, El viaje de Chihiro conforma prácticamente un círculo en el que, como señalaba Toshio Suzuki176, la acción y la contemplación no resultan desequilibradas: contamos con una evolución tangible del personaje principal, continuas lecturas y enseñanzas, un clímax onírico y contemplativo en la brillante escena del viaje en tren, momentos de tensión con la corrupción de Sin Cara e, incluso, una anagnórisis final que desvela y emociona.

Todo esto queda enmarcado en un entorno fantástico, el de la casa de baños, que convierte la sorpresa de lo desconocido, fascinante y aterrador, en un lugar que acabará suscitando un apego familiar. Como Hayao Miyazaki nos demuestra con total honestidad, el mundo de los dioses y espíritus no es perfecto, y la acción de los humanos puede ser determinante para su entorno tanto negativa como positivamente. Asimismo, no existen verdades ni prejuicios universales: una bruja aterradora puede acabar sonriendo a su esclava liberada, una criatura indefensa es capaz de ver cómo la necesidad de cariño le convierte en un monstruo aterrador; asimismo, dos amigos unidos por el recuerdo recorrerán la distancia que sea necesaria para agarrar sus manos y remontar el vuelo juntos... y una niña corriente puede ser una heroína simplemente sobreviviendo día a día. Una película puede ser un poético canto de cisne de un antiguo milenio cargado de lirismo y esperanza para afrontar el futuro de la sociedad.

INFLUENCIAS PROYECTADAS

No es de extrañar que de todo el impacto que El viaje de Chihiro tuvo en los corazones de tantas y tantas personas a lo largo y ancho del mundo, surgieran en la última década películas inspiradas en algunos de los aspectos de su estilo o su imaginario.

En primer lugar, Los mundos de Coraline (Coraline, 2009) comparte muchos motivos con el filme de Hayao Miyazaki: presentar a una protagonista aburrida y caprichosa, harta de una realidad en la que sus padres la ignoran, la llegada a un nuevo mundo a través de un túnel, el encuentro con un aliado inesperado y la determinación por salvar a sus padres y a otras víctimas en el camino. No obstante, hemos de tener en cuenta que la novela de Neil Gaiman en la que se basa dicha película se publicó en 2002 y tardó cerca de diez años en gestarse, por lo que no se puede pensar que el guion tenga alguna inspiración en el de Hayao Miyazaki, si bien tanto el escritor como el director poseen una imaginación fascinante y bastantes lugares comunes. Además, es preciso señalar que Neil Gaiman se encargó del guion en inglés de La princesa Mononoke por admiración y propia iniciativa, lo cual es indicativo. Sin embargo, la estética de la película de Los mundos de Coraline, en la línea de Henry Selick y su Pesadilla antes de Navidad, resulta más tétrica y oscura que el tono de Hayao Miyazaki, pero también más colorida e infantil que la siniestra obra original de Gaiman y su adaptación a cómic, por no hablar de que en el filme se añadió la figura de un amigo para Coraline, un chico de su misma edad llamado Wybie, lo cual recuerda a la ayuda prestada por Haku.

Por otra parte, Tomm Moore, cofundador junto a Paul Young y Nora Twomey del estudio irlandés de animación Cartoon Saloon, ha creado desde 2009 dos obras de animación de un bello y personal estilo artístico con la utilización de animación tradicional que tratan la recuperación del pasado irlandés a través de la relación de sus personajes con los mitos y la naturaleza, una idea que sintoniza

con los principios de Hayao Miyazaki en sus películas. Las obras de Tomm Moore (The Secret of Kells, 2009 junto a Nora Twomey; Song of the Sea, 2014) comparten con las del director japonés un esmero artesanal que hace de sus fondos y la mayoría de sus planos una obra de arte. Su reciente éxito La canción del mar (Song of the sea) tomó una declarada y orgullosa inspiración en Mi vecino Totoro, según las palabras de su director, aunque el uso de los mitos celtas, los valores familiares y el gusto por las dobles lecturas y las alegorías adquieren una personalidad especial bajo la dirección de Moore. Aun así, también queremos resaltar la semejanza que esta película parece guardar con El viaje de Chihiro en la percepción de uno de los personajes, el de la bruja Búho, Macha, que muestra su faceta de amor maternal a la par que la de amenazante hechicera en alegoría con la abuela de los pequeños protagonistas, también preocupada por su hijo.

Los mundos de Coraline: Coraline Laika, Pandemonium LLC Año: 2009

En los últimos años los medios se han hecho eco de nuevas películas asiáticas que parecen estar inspiradas en El viaje de Chihiro, algunas incluso demasiado, lo que ha dado para muchos artículos que han avivado la polémica. Este es el caso de la película coreana Moonlight Palace (Dal-bich-goong-gwo, 2016) de Kim-Hyun-Ju-I, en cuyo tráiler comparte planos que recuerdan poderosamente al filme de Miyazaki.

La canción del mar: Song of the Sea Cartoon Saloon Año: 2014

No han faltado las comparativas que han resaltado varios aspectos con una semejanza evidente. Para empezar, tanto Hyun Joori, la protagonista de esta historia, como Chihiro son arrojadas a un mundo de fantasía que no conocen y que está poblado de fantasmas, dioses y espíritus, y cuyo gobierno reside en las manos de mujeres autoritarias que desempeñan el rol de antagonista, aunque en el caso del filme coreano esta se trata de una bella y joven mujer llamada la Dama del Ume177, Maehwa buin, cuyo diseño, sin embargo, no se asemeja en absoluto al de Yubāba. Este no es el caso de Won, un muchacho que viste ropas ceremoniales azules y blancas y que se convierte en el principal aliado de Hyun Joori en el nuevo mundo del mismo modo que Haku con Chihiro y, por si fuera poco, tiene la capacidad de controlar a un serpentino dragón azul. Asimismo, otros personajes comparten un esquema parecido al de El viaje de Chihiro: la presencia de unos pequeños seres de color rosa que cargan con menaje al estilo de los susuwatari; una ardilla llamada Daramui, con un rol cómico y tierno equivalente al de Bō y Yūtori, y un anciano con gafas llamado Kyusu, que muchos han relacionado con Kamaji y que será quien guíe a la protagonista al desvelarle la existencia de la llave que necesita para regresar a casa. A pesar de que la directora coreana señaló que todas esas similitudes eran circunstanciales del tráiler y que no se ven en la realidad del filme, la polémica en los medios ha estado más que servida.

Moonlight Palace: () Año: 2016

Sin embargo, otro ejemplo de la animación asiática que parece heredar el espíritu de El viaje de Chihiro por su ambientación mítica, su estética y la vinculación entre dos mundos se trata de Big Fish and Begonia (Da Yu Hai Tang, 2016), una coproducción sino-coreana escrita y dirigida por Liang Xuan y Zhang Chun para B&T Studio y Studio Mir, responsables de la animación de La leyenda de Korra (The Legend of Korra, 2012) junto a Enlight Media. Doce años tuvieron que esperar los directores de esta película para verla convertida en realidad, para lo cual tuvieron que pedir ayuda y financiación a través de distintas redes sociales hasta su estreno en verano de 2016.

Considerada para muchos todo un despertar de la animación china, esta película está inspirada en un mito chino clásico además de en otras historias y relata el amor y la deuda entre una muchacha llamada Chun, habitante de un mágico mundo que controla el tiempo, y un joven humano al que ella, en forma de delfín, devuelve la vida tras haberse sacrificado para salvarla. La supervivencia del muchacho dependerá de que su alma, encerrada en la forma de un pequeño pez, crezca para fortalecerse, aunque eso signifique que ambos tengan que separarse y volver a sus respectivos mundos. Además de por el exquisito plantel de exóticas criaturas míticas que aparecen y la asombrosa calidad de los fondos y la fotografía, las semejanzas con El viaje de Chihiro vienen dadas principalmente por el vínculo que surge entre los dos adolescentes de los distintos mundos, unidos por la deuda de salvarse la vida mutuamente; de hecho, en una escena ambos protagonizan una emotiva caída agarrándose de las manos.

Big Fish and Begonia: Enlight Media Año: 2016

162 Nota de prensa, op. cit. p. 8.

163 Mes. T., op. Cit.

164 La única película de habla no inglesa que lo ha conseguido hasta la fecha.

165 Visto en: http://www.boxofficemojo.com/

167 Nota de prensa, op. cit. p. 18.

168 Miyazaki, H. op. cit. p. 292. Traducción de la autora

169 Osmond, A. op. cit.

170 El fundador de Pixar, John Lasseter ha llegado a declarar que: «Admiro tanto a Miyazaki que cuando fundé Pixar seguí su modelo. Sus películas son fuente de inspiración constante».

171 Visto en: http://www.bbc.com/mundo/noticias-37170228

172 El crítico Derek Elley decía que: «Es casi imposible hacer justicia con la palabra a la riqueza visual de esta película». Citado en Osmond, A. op.cit. p. 12.

173 Algunos miembros del equipo sugirieron incluso que, para que resultara más realista, Chihiro no debería responder hasta la tercera llamada.

174 Mes, T. op. cit.

175 Hayao Miyazaki, op. cit., p.208.

176 Véase página 223.

177 El ume (Prunus mume) es una fruta muy común en Asia, semejante a un albaricoque y una ciruela.

CAPÍTULO 12

FICHA TÉCNICA

EL VIAJE DE CHIHIRO

Sen to Chihiro no kamikakushi

PRODUCCIÓN

Studio Ghibli

AÑO DE PRODUCCIÓN

2000-2001

PRODUCTOR EJECUTIVO

Yasuyoshi Tokuma

HISTORIA ORIGINAL Y GUION

Hayao Miyazaki

DIRECCIÓN

Hayao Miyazaki

COMITÉ DE PRODUCCIÓN

Tokuma Shoten, Studio Ghibli, Nippon Television Network, Dentsū, Tōhoku Shinsha Film y Mitsubishi Shōji

DURACIÓN

125 min

ESTRENO ORIGINAL

20 de julio de 2001

PRODUCTOR

Toshio Suzuki

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Yasuyoshi Tokuma

PRODUCCIÓN EJECUTIVA

Wuyi Matsushita, Seiichirō Ujiie, Yutaka Narita, Kōji Hoshino, Banjirō Uemura, Hironori Aihara

BANDA SONORA

composición, orquestación e interpretación de piano: Joe Hisaishi

TEMA ITSUMO NANDO DEMO

compuesta e interpretada por Yumi Kimura, letra de Wakako Kaku.

DIRECTORES DE ANIMACIÓN

Masashi Andō, Kitarō Kōsaka, Ai Kagawa

DISTRIBUIDOR

Tōhō, Buena Vista Home Entertainment

DIRECTOR ARTÍSTICO

Yōji Takeshige

SUPERVISORA DE ANIMACIÓN

Hitomi Tateno

ASISTENTE DEL DIRECTOR ARTÍSTICO

Noboru Yoshida

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Atsushi Okui

DISEÑO DEL COLOR

Michiyo Yasuda

ASISTENTES DE DISEÑO DE COLOR

Kazuko Yamada, Yukie Nomura

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Chikako Sasaki

ASISTENTES DE DIRECCIÓN

Atsushi Takahashi, Masayuki Miyaji

DIRECCIÓN DE SONIDO

Kazuhiro Hayashi

MONTAJE Y EDICIÓN

Takeshi Seyama

ASISTENTES DE EDICIÓN

Keiko Mizuta, Megumi Uchida, Takemiya Mutsumi

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

Mitsunori Katāma

ANIMACIÓN DIGITAL

Yoichi Tsui Izumi, Yu Karube, Miki Sato, Yamada Hiroshijo

CAPÍTULO 13

ENTREVISTAS

HITOMI TATENO

SUPERVISORA DE ANIMACIÓN EN

EL VIAJE DE CHIHIRO

La animadora Hitomi Tateno trabajó en Studio Ghibli desde 1987 como intercaladora y supervisora de animación de muchas de sus películas desde su primer trabajo en Mi vecino Totoro hasta su retiro en 2014 tras haber participado en El recuerdo de Marnie. Actualmente regenta una cafetería en Tokio y ha publicado una compilación de artículos en un libro de memorias prologado por Toshio Suzuki que recoge su experiencia en el estudio durante veintisiete años. Supervisora de la animación de El viaje de Chihiro y uno de los principales miembros del equipo, ejerció una importante labor a la hora de organizar los plazos de la animación de película y coordinar la animación intermedia junto a Hayao Miyazaki, con quien aprobó la decisión de subcontratar a personal coreano para llegar a tiempo. Sin duda se trata de una mujer polifacética y con un talento fascinante imprescindible en el proceso de creación de El viaje de Chihiro.

Tras cruzar el túnel Chihiro entra en un mundo mágico en el que descubre y desarrolla su potencial. ¿Cómo fue tu entrada al mundo de la animación? ¿Y a Studio Ghibli? ¿Qué aprendiste y descubriste sobre tu trabajo y sobre ti misma en esta etapa?

Mis primeros pasos en el mundo de la animación tuvieron lugar a los veinte años, cuando, tras graduarme en una academia de diseño, entré en un pequeño estudio de animación que trabajaba para otros más grandes. Al principio me mandaron practicar limpiando los dibujos, pero enseguida dejaron que me enfrentara al trabajo de verdad. En la serie de televisión Space Battleship Yamato III me tocó una escena de un misil que avanzaba desde el fondo hacia delante. Ahora que lo recuerdo, tengo la sensación de que no me salió demasiado

bien. Luego me hice autónoma, pasé por algún que otro estudio como Telecom Animation Film, volví a hacerme autónoma y colaboré en Mi vecino Totoro. Ese fue mi primer trabajo como revisora de dibujos intermedios.

Fue toda una suerte poder participar en Totoro, pero la verdad es que iba muy lenta, a veces no estaba segura de lo que hacía y metí la pata varias veces, igual que Chihiro en su aventura. Fue Yasuko Tachiki, la jefa de los revisores, quien tiró de mí, como Lin en El viaje de Chihiro. La tarea de revisión de dibujos implica corregir el trabajo de los demás y, por mucho tiempo que tengas, nunca es bastante si pretendes quedarte totalmente satisfecha. En aquella época todavía estaba muy verde y no sabía cómo corregir de manera eficiente. La imagen que me hice de aquel trabajo era como tener que subir unas escaleras larguísimas, tan largas que no veías la cima. Todavía recuerdo perfectamente lo duro que fue. Cuando veía a mis compañeros realizar su trabajo con tal diligencia (llevaban más tiempo que yo en aquel mundo), me parecían auténticos magos.

La realización de los dibujos intermedios y su revisión son trabajos que requieren mucha paciencia. Yo nunca he sido demasiado perseverante por naturaleza. Para poder despachar el mayor número posible de planos, tuve que ir aumentando poco a poco el ritmo y, paulatinamente, me fui adaptando hasta ser capaz de soportar esa carga de trabajo. Es como si, desde que empecé a trabajar, me hubiera transformado en otra. Supongo que eso es lo que se llama coger experiencia.

¿Qué películas, libros, mangas, etc. te inspiraron de pequeña para querer formarte y dedicarte al mundo de la animación?

De pequeña, me gustaba La princesa caballero de Osamu Tezuka. Siendo un poco mayor, me aficioné a Arabesque, de Ryōko Yamagishi, y Pō no ichizoku (La familia Poe), de Moto Hagio y, de manga shônen, me gustaban Cyborg 009, de Shōtarō Ishinomori, y Mazinger Z, de Gō Nagai. Yo pertenecí a la primera de las llamadas «generaciones otaku».

En cuanto a las películas de animación, cuando iba en primaria, siempre estaba deseando poder ver las películas de Disney y los dibujos animados de la Toei que se estrenaban de vez en cuando. De las series de dibujos animados que se emitían por televisión, guardo un grato recuerdo de Marco, de Isao Takahata.

La obra que hizo que me quisiera dedicar a la animación fue Conan, el niño del futuro, que vi a los 16 años, cuando iba al instituto.

Sabemos que tu labor fue muy importante en los momentos de mayor presión para que la película llegara a tiempo. ¿Qué puedes contarnos sobre los últimos meses de producción?

Dado que la trama de El viaje de Chihiro era muy compleja y teníamos unos plazos muy apretados, tuvimos que trabajar a contrarreloj. Toshio Suzuki, el productor, había decidido encargar una parte de la animación a un estudio coreano (normalmente, solía hacerse todo en Japón), así que envió a dos personas de nuestro equipo a Corea para que supervisaran el trabajo allí. A mí me tocó hacer de todo: seleccionar a esas dos personas, coordinar a quién le tocaba cada plano, etc. Teníamos tal ajetreo que ni siquiera me acuerdo exactamente de cómo fue. Solo sé que trabajé como una loca.

¿Qué momentos de tu trabajo en esta película recuerdas con más cariño? ¿Puedes compartir alguna anécdota con nosotros?

Fueron unas jornadas muy duras, ya que no quería que se resintiera la calidad de la animación, del acabado y de la producción en general, pero tampoco tenía tiempo para corregirlo todo. En una ocasión, se dio cierto problema que afectaba

al plan de trabajo y me lo reprocharon a mí, pero un día recibí un mensaje de Miyazaki en el que me decía «Estoy de tu lado». Aquello me hizo muchísima ilusión. Aún hoy lo guardo como oro en paño. Eso sí: no se lo enseño a nadie (risas).

Otra cosa que recuerdo es lo bonita que es la letra del tema principal. A día de hoy sigue gustándome. Versos, por ejemplo, como «Lo asombroso de la vida, lo asombroso de la muerte» o «El cuerpo que se convierte en cero». Esa letra hizo que me diera cuenta, una vez más, de cómo las palabras estimulan nuestra imaginación. Creo que los temas de la banda sonora también contribuyeron en gran medida a que el mundo de Chihiro fuera mucho más profundo y cautivador (aunque, al parecer, esa letra se compuso originalmente para otra película).

¿Cómo viviste la exitosa recepción de El viaje de Chihiro?

El viaje de Chihiro tuvo un éxito sin precedentes en Japón y se mantuvo en taquilla muchísimo tiempo. Después de ganar el Oso de Oro en la Berlinale y llevarse el Oscar a la mejor película de animación, la repusieron en los cines, lo cual contribuyó a ese éxito prolongado.

El sitio donde trabajábamos se inundó de ramos de flores que nos enviaban para darnos la enhorabuena. Había tantas que gente del equipo a la que le gustan las flores se llevó ramos a casa, y también decoramos los baños.

¿Qué opinión tienes de la animación occidental de los últimos tiempos? ¿Cuáles son tus películas favoritas?

Aunque todavía no las he visto, tengo curiosidad por La canción del mar y La

tortuga roja. Últimamente estoy muy ocupada con el trabajo y, por desgracia, no tengo demasiado tiempo para ver películas.

Me da pena que cada vez se hagan menos obras en dos dimensiones, y no solo en la animación occidental. Me gustan el ritmo y ese tipo de deformación maravillosos que se obtienen al dibujar a mano. Las obras dibujadas a mano cuestan tiempo y dinero, pero creo que tienen un gran encanto.

Actualmente tienes el restaurante Sasayuri en Tokio. ¿Qué personaje de El viaje de Chihiro te gustaría recibir allí y por qué?

Los dioses Kasuga [Kasuga-sama, en japonés]. En realidad, no fue Miyazaki quien los creó. Son divinidades sintoístas del Gran Santuario de Kasuga [Kasuga taisha, en Nara]. Sobre todo me gusta su diseño. Es imposible saber a primera vista qué es lo que sienten, porque llevan máscara, pero me resultan simpáticos. También me gusta esa escena en la que elogian a Chihiro por lo que ha hecho en los baños termales y le abren la puerta al Dios del Río. Como ya me gustaban cuando estábamos trabajando en la película, me dejaron hacer los dibujos intermedios de un plano en el que aparecían.

Como anécdota graciosa, me gustaría contar que, después del éxito que tuvo la película, el Gran Santuario de Kasuga pidió permiso al estudio para usar a los dioses Kasuga en un acto que estaba previsto celebrar. Hayao Miyazaki dijo: «¿Para qué me piden permiso a mí? El original pertenece al santuario. ¡Tendríamos que haberles pedido permiso nosotros a ellos!».

CÉSAR MARTÍNEZ ROIG

DIRECTOR DEL DOBLAJE EN CASTELLANO DE

EL VIAJE DE CHIHIRO

César Martínez Roig procede de una familia con tradición en el mundo del doblaje. Hijo del actor José Luis Martínez y la actriz Glòria Roig, posee gran experiencia en este mundo desde finales de los años setenta cuando interpretó su primer papel en Bugsy Malone, nieto de Al Capone (Bugsy Malone, 1976). Desde entonces ha trabajado en películas como 300 (300, 2006) o Persiguiendo a Amy (Chasing Amy, 1997), así como en series como Alias (Alias, 2001-2006) o Kim Possible (2002), en las que, además de prestar su voz, también ajustó y dirigió su doblaje. Esta misma labor de director y ajustador fue la que desempeñó en 2002 para la versión en castellano de El viaje de Chihiro en los estudios Deluxe 103.

En El viaje de Chihiro trabajaste como ajustador y director de doblaje ¿puedes resumir brevemente en qué consistían?

La tarea de adaptación de una película consiste en ajustar los diálogos a la boca para que parezca que el personaje habla nuestro idioma. Cuanto mejor esté, menos se notará que está doblado.

¿Cuál fue el principal reto como ajustador en esta película? ¿Y como director de doblaje?

Lo más complicado es que al traducir ya se pierde algo de fidelidad al original,

pero cuando se tiene que adaptar a la boca del personaje, si no vas con cuidado se puede perder hasta el sentido de lo que se está transmitiendo, así que hay que tener siempre presente el mantenerse lo más fiel posible a la versión original. En el caso de El Viaje de Chihiro, recuerdo que tuve una buena traducción. No siempre sucede, lo cual me facilitó mucho la adaptación.

En cuanto a la dirección de la película, siempre es básico contar con un buen reparto, y en este caso fue espectacular: una combinación de actores con mucha experiencia, y otros como la protagonista, Paula Ribó, que no tenía esa experiencia pero que transmitió frescura y ganas de hacerlo bien. Quiero destacar también el trabajo de Angel De Gracia, (Haku) un joven pero veterano actor que aportó mucho al proyecto.

¿Recuerdas tu primera impresión de la película?

La película es maravillosa. Al verla por primera vez recuerdo que pensé «aquí hay tela que cortar a nivel interpretativo». Hay muchos mensajes ocultos y hay que saber transmitirlos. Lo tomé como un proyecto para disfrutar, y así fue.

¿Cuánto tiempo tardasteis en finalizar el doblaje de El viaje de Chihiro?

El tiempo que se tarda en doblar una película es de aproximadamente una semana a doble turno, con turnos de seis horas y media. A veces es necesario alargar unos días más, no recuerdo en este caso el tiempo exacto que empleamos, pero el tratamiento que recibió la película fue como el de cualquier otro estreno de cine de primer nivel.

¿Recibisteis pautas desde Studio Ghibli para el proceso de doblaje?

No, no recibí pautas de ningún tipo, se me confío el doblaje y se respetó el reparto que propuse yo, así que me dejaron trabajar con tranquilidad. No tuve ni imposiciones ni intromisiones.

¿Qué significó para ti personalmente esta película?

Para mí significó darme cuenta de cómo en una sola película pueden convivir sentimientos tan contrastados: miedo, envidia, compañerismo, soledad, pena, ternura... El viaje de Chihiro es una explosión inacabable de emociones.

Hayao Miyazaki acabó bailando, trajeron pollo frito a las sesiones de grabación para inspirar y guiar a los actores... En vuestro caso... ¿Recuerdas alguna anécdota curiosa?

Recuerdo por ejemplo el estupendo trabajo de Carmen Contreras en el doble papel con Yubāba y Zeniba. Hoy en día aún me lo recuerda cuando nos cruzamos por los pasillos de algún estudio de doblaje, señal de que disfrutó con ese papel.

¿Cuál es tu personaje favorito de la película? ¿Por qué?

Mi personaje favorito quizá sean Yubāba y Zeniba, por marcar esas dos personalidades tan diferentes en un mismo dibujo.

Volviendo a ver la película... ¿Con qué detalle te quedas hoy en día?

Me encanta la transformación de Chihiro, cómo se va adaptando a su entorno y finalmente pasa de ser una niña caprichosa y mimada a una niña buena y generosa.

PAULA RIBÓ

ACTRIZ DE DOBLAJE DE

EL VIAJE DE CHIHIRO

Paula Ribó (1990) es cantante y actriz de doblaje, una labor que lleva realizando desde muy pequeña tanto en catalán como en castellano. Además de Chihiro, entre los numerosos papeles que ha interpretado a lo largo de los años desde finales de los 90 se encuentra Dot de Bichos, una aventura en miniatura (A Bug's life, 1998), Mérida de Brave (2012), Judy Hopps en Zootrópolis (Zootopia, 2016) o recientemente el de Emma Bloom en El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares (Miss Peregrine's home for peculiar children, 2016) o la princesa Poppy en Trolls (2016). También, junto a las actrices Paula Malia y Bàrbara Mestanza forma parte del grupo de música The Mamzelles y la compañía teatral The Mamzelles Teatre.

¿Qué significó para ti personalmente esta película?

Yo tenía 12 años, fue la primera protagonista que doblé, por lo que se convirtió en un personaje muy importante para mí. Cuando acabé la película no podía parar de llorar.

¿Qué te parece el personaje de Chihiro? ¿Qué es lo que más te sorprendió de ella? ¿Y de la historia de la película?

Recuerdo que me sorprendió mucho que los padres se convirtieran en cerdos. Me parecía una escena muy violenta, no era capaz de imaginar que algo así le

pasase a mis propios padres, pero de alguna manera intuía qué me querían transmitir con eso. Chihiro tenía la misma edad que tenía yo cuando la doblé, pero ella experimentaba situaciones muy extrañas y diferentes a las que yo vivía. Aún a día de hoy cuando paso por un túnel me acuerdo de «no mirar atrás».

¿Cuál es tu escena favorita en la película?

Sin duda, la escena en la que el dragón se convierte en Haku.

Con respecto a las sesiones de grabación... ¿Recuerdas qué escena fue la más divertida de doblar? ¿Y cuál más difícil? ¿Nos puedes explicar por qué?

Hace muchos años… la verdad es que no me acuerdo de mucho. Sí que recuerdo que acabamos la película en fin de semana porque yo tenía clase hasta las cinco y por las tardes tenía que hacer deberes, ese tipo de cosas. También se me viene a la mente una secuencia en la que tenía que gritar «¡Haku! ¡Haku!» muchísimas veces y acabé totalmente agotada de tanto «Haku».

¿Recuerdas cómo fue el proceso de doblaje? ¿Alguna anécdota curiosa acerca de vuestro modo de trabajar o de las indicaciones que recibíais?

Recuerdo que el director me decía que yo tenía que decidir cuándo estaba preparada para grabar. Ya no era una niña a la que le daban un golpecito en la espalda para que dijera la frase, sino que tenía que empezar a llevar yo las riendas y decir: «Estoy preparada. Grabemos». Eso me costó mucho. Y ahora que lo veo con perspectiva pienso que Chihiro es seguramente uno de los personajes con más capas que he interpretado nunca. Aún escucho mucho la banda sonora, creo que es increíble.

Dejando a un lado a Chihiro, ¿qué otro personaje en la película te impactó más? ¿Quién lo doblaba?

Yubāba, la abuela-bruja, que interpretaba Carmen Contreras. Me impactó porque por un lado era una abuela tierna y por la otra una bruja maquiavélica.

¿Qué otro personaje de Studio Ghibli te hubiera gustado doblar?

Quizás se deba a que le tengo especial cariño pero creo que hay pocos personajes como Chihiro. No se me ocurre ninguno en particular.

¿Algún amigo te ha preguntado alguna vez por tu trabajo en la película?

Sí, es de hecho una por la que más veces me han preguntado. Mucha gente tiene curiosidad porque es una película que si te gusta y la ves varias veces, acaba marcándote. Un amigo de mi primo robó un cartel enorme de El viaje de Chihiro para colgarlo en su habitación y cuando supo que yo había doblado a Chihiro, me lo regaló. Todavía lo tengo.

¿Qué puedes comentarnos de tu experiencia con el cine de animación? ¿Qué crees que hace especiales a las películas de Studio Ghibli?

Tras mi trabajo en El viaje de Chihiro he doblado muchas películas de animación, y hay algunas que son muy buenas, pero cuesta ver obras de arte

porque creo que pocas productoras apuestan por la riqueza filosófica cuando se trata de cine de animación, al contrario de lo que ocurre con la filmografía de Studio Ghibli.

EPILOGO

MI ESCENA PREFERIDA:

UN TREN SOLO DE IDA

MI ESCENA PREFERIDA: UN TREN SOLO DE IDA

En mi recuerdo pervivirá por siempre la escena que considero cumbre en la historia del cine en general y en la filmografía de Miyazaki en particular. Aunque reconozco que me enamoré de ella al instante, nunca fui tajante en cerrarme a otros grandes momentos cinematográficos que me la arrebataran del corazón pero, por más que veo cine prácticamente a diario, aún no he podido encontrar un ejemplo de talento cinematográfico que iguale al efecto que en mí siempre ha tenido la escena del viaje en tren a Fondo del Pantano.

Quizá no sea la más tierna, no en vano la escena de la caída de Chihiro y Haku tras la liberación de este cuenta con un bello estallido artístico y argumental mucho más impactante. Quizá tampoco sea la más emocionante, ni la más tensa: Yubāba, Sin Cara y el Dios Pestilente ya pusieron a Chihiro bastante a prueba con anterioridad. Sin embargo, no cabe ninguna duda de que esta se trata de un ejercicio magistral en planificación, diseño artístico y elocuencia en el silencio.

PARA HAYAO MIYAZAKI

La escena no es la más determinante para Hayao Miyazaki, quien declaraba no ver ninguna que resaltara sobre el resto en el conjunto de la película, sino hitos de momentos de la historia que eran relevantes, como la transformación en cerdos o el llanto178 de Chihiro. Sin embargo, para él, esta escena sí se corresponde con el auténtico final de la película y tenía muy claro desde el principio que la incluiría. Además de que, a nivel personal, se trata de la prueba de que, como director, trabaja no únicamente con lógica, sino con el subconsciente.

Para ello, para dar forma a este viaje en tren, Hayao Miyazaki evocó los sentimientos que experimentó la primera vez que montó en tren, lo que implicaba que debía haber infinitud en la visión de la viajera, pues los recuerdos de un primer viaje en soledad están más centrados en el interior del vagón y en el recorrido en sí mismo que en el paisaje del exterior. Por ese motivo la presencia de un océano, que ya había diseñado previamente en el storyboard, le resultó tan útil al director para esta escena, en la que el vacío y la lejanía del mar servían perfectamente a sus intenciones.

Casualidades como esta, que acaban desembocando en una especial y personal ejecución, son fruto de la liberación de la portentosa imaginación de Hayao Miyazaki, quien rechaza la lógica como único camino en la realización de películas:

«La lógica es usar la parte frontal del cerebro, pero no puedes hacer una película con lógica. O, mirándolo de otra forma, cualquiera puede hacer una película con lógica, pero mi método no la usa. Trato de profundizar en lo más hondo de mi subconsciente. En un determinado momento del proceso la tapadera se abre y se liberan distintas ideas y visiones con las que puedo empezar con una película. Pero quizá sea mejor que no se abra completamente porque, si liberas tu subconsciente, tener una vida social y familiar se vuelve muy complicado. Creo que el cerebro humano conoce y percibe más de lo que nos percatamos y la parte frontal de mi cerebro no me manda ninguna señal de que deba realizar una escena de un determinado modo solo por el gusto de la audiencia»179.

BELLEZA Y SIGNIFICADO

Basándonos en sus palabras, no cabe duda de que la escena es todo un derroche de onírico y místico subconsciente abrazado por una animación sensorialmente

bella y una pieza musical melancólica y contemplativa. Chihiro avanza con pasos acelerados mientras el tren se detiene en los raíles besados por el mar. Entrega sus tickets respaldada por nuevos amigos, y uno de ellos es, ni más ni menos, el agresivo espíritu errante recién redimido y arrepentido, listo para buscar un nuevo camino más allá de la soledad que le maldice. En solo un plano contamos con una imagen que irradia una triste belleza: la pequeña, quien hace poco no sabía cuidar ni de sí misma, mira al frente y se siente responsable de un pequeño ratón, un pajarillo y un espíritu sin voz ni hogar. A su lado, sombras sin rostro entran y salen en un silencio con tintes de gris atardecer. Opacas y neutras, parecen evocar una realidad del siglo pasado, poseedoras de una vida anodina o víctimas quizá de alguna desgracia que les hace deambular como refugiados de un mundo que Hayao Miyazaki refleja como un símbolo del nuestro. Un océano infinito refulge salpicado de islas, casas, paradas, sombras que siguen con sus vidas, una niña que espera a alguien en la lejanía. Pero la mirada de la viajera es profunda en su camino hacia el vacío y hacia la oscuridad de la noche, de una serenidad abrumadora que solo conocen aquellos que se ven guiados por una determinación más fuerte que ellos mismos.

Hayao Miyazaki se convierte en un poeta con esta escena, suspendido en un silencio místico que abraza la memoria de su admirado Kenji Miyazawa y su obra El tren nocturno de la Vía Láctea, a la cual ya le hemos dedicado su espacio entre estas páginas. En ambos, el tren es un símbolo metafísico representativo de la existencia y la experiencia, aunque, en el caso de Chihiro, se trata, además, de un espacio contemplativo en el que el espectador puede apreciar, suspendido en las notas de Joe Hisaishi, el profundo despertar que ha experimentado la niña. Como el tren de Miyazawa, este tampoco tiene regreso, ni tampoco sabemos exactamente a dónde se dirige, pues la realidad de ese instante, situada en un vasto mundo, es la única que empapa el momento de la niña y se corresponde con la única posibilidad que tendrá de salvar al amigo que arriesgó su vida por ella. Por otra parte, además de determinación, Chihiro mostrará en este momento generosidad y empatía entendiendo el comportamiento de Sin Cara y permitiéndole llenar su vacío con su compañía y un asiento a su lado. La visión que ha adquirido, así como la inteligencia emocional que ha desarrollado en su aventura le permite entender más allá de lo que ve a su alrededor, comprender el alma atormentada de Sin Cara, reconocer a sus seres queridos en otra forma y dar pasos sin dejarse amedrentar por el miedo. Una visión que queda de manifiesto en los kanjis que ilustran los bultos de los pasajeros a su alrededor:

me, que significa «ojo».

EL TREN

La figura del tren, no obstante, también ha sido utilizada por Hayao Miyazaki para evocar un espacio de transición y determinación. Un tranvía fue testigo de la falta de confianza de Sophie en El castillo ambulante antes de que una maldición sacudiera su vida para siempre. Un tren fue también el símbolo mediante el que Nicky en Nicky la aprendiz de bruja reconoció su futura ciudad, aquella en la que conocería un aprendizaje basado en el fracaso y el renacer. Otro fue el paño de lágrimas de un joven Jirō Horikoshi, refugiado en sus cálculos para no afrontar la realidad del cruel destino de su amada, pero decidido a recorrer incontables kilómetros solo para abrazarla en El viento se levanta.

El director, que hace uso de su imaginación y su subconsciente para reflejar la experiencia de viajar en soledad por primera vez acaba, así, acercándonos a un momento de gran importancia en la realidad de Chihiro: la asunción de su valor, la determinación de enfrentarse a la inseguridad por el bien de alguien a quien ama, y, por último, el reconocimiento de su generosidad por cuidar de aquellos que la necesitan. Sin embargo, el resultado, como las ondas sobre un lago, es aún mayor: con sus problemas cotidianos afrontando la avaricia, la incomunicación, el esfuerzo por superar sus propios miedos y por poner a los que quiere a salvo, Chihiro es más que ella misma y se convierte en un reflejo colectivo de la sociedad del siglo venidero, sus problemas y sus esperanzas.

En definitiva, poco importa si la grandeza de esta escena reside en las metáforas profundas que encierra o en si se trata de una demostración del talento del equipo de Studio Ghibli. Lo que debe permanecer de ella es la evocación del viaje personal de cada uno de los espectadores que la descubran por primera vez o que la disfruten como quien se reencuentra con un viejo amigo. En mi caso, solo sé que, a lo largo de los años he podido fundamentar mi querida

investigación en El viaje de Chihiro impulsada por el recuerdo de una niña que, con sus zapatos en una mano, una despedida en la otra y unos arpegios de piano besando el azul sobre sus pies, se disponía a subir a un tren sin retorno.

178 «No hay escenas centrales porque la creación de cada una de ellas saca a relucir problemas que tienen efectos en las escenas sucesivas».

179 Mes, T. op. cit. Traducción de la autora

MERCHANDISING

EL VIAJE DE CHIHIRO

Colección: Daisuke Kobayashi.

Fotografías: Mathieu Combellas.

PIXAR

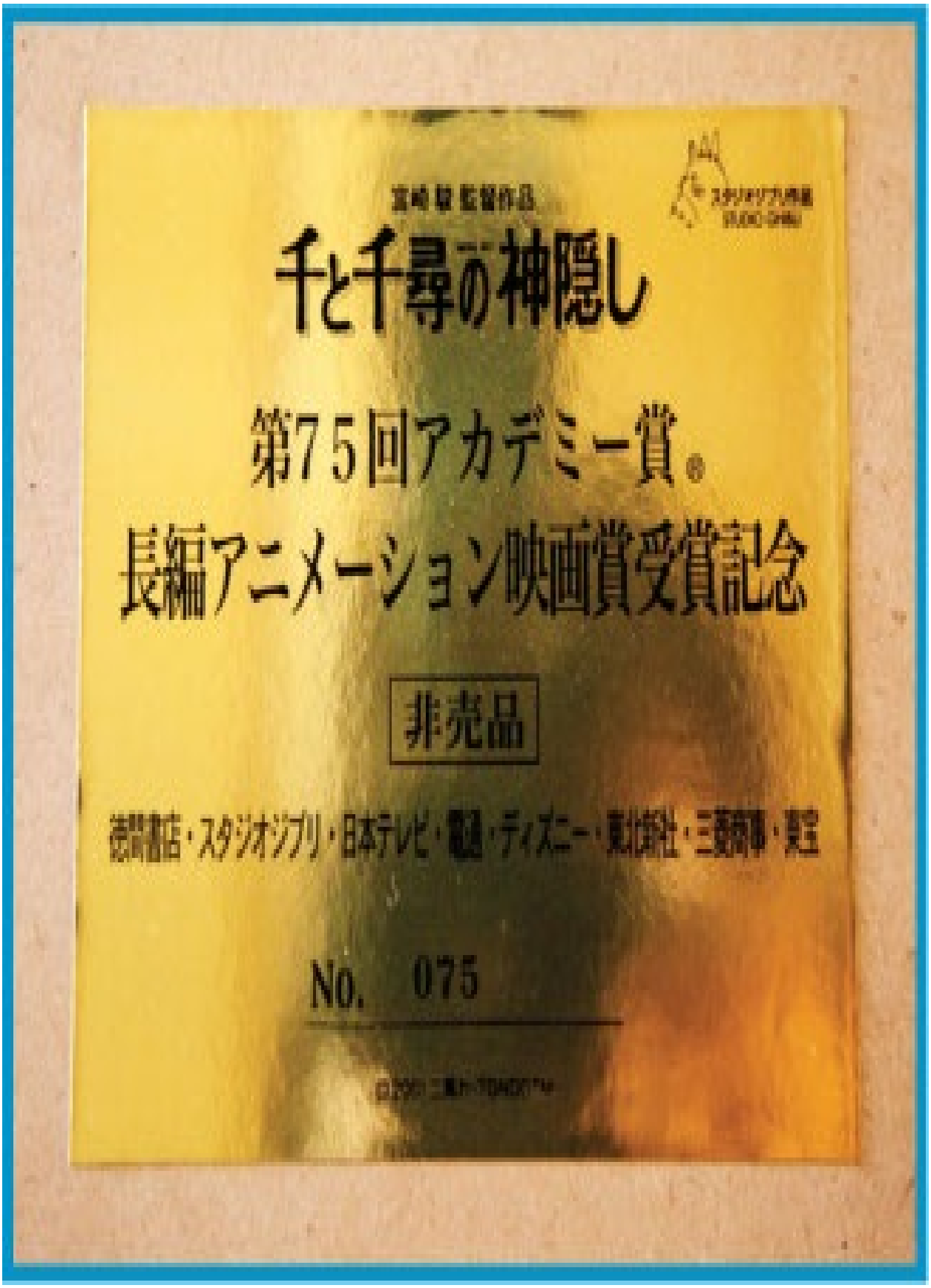
Figura de Hayao Miyazaki y John Lasseter que se vendió en la exposición sobre Pixar que el Museo Ghibli acogió durante un año (hasta finales de mayo de 2004). Actualmente agotada.

THANKS ...
TIM GIBLI

Réplica con la firma del Studio Ghibli que se repartió a 200 trabajadores cuando la película ganó el Oscar. No salió a la venta.

Impresión en acetato conmemorativa con ocasión del galardón de los Oscar «Caída libre».

Impresión en acetato conmemorativa con ocasión del galardón de los Oscar (pegatina en el reverso).


宮崎駿監督作品
スタジオジブリ作品
千と千尋の神隠し
第75回アカデミー賞®
長編アニメーション映画賞受賞記念
非売品
徳間書店・スタジオジブリ・日本テレビ・電通・ディズニー・東北新社・三菱商事・東宝
No. 075

Acetatos regalado a 200 colaboradores de la película cuando esta recibió el Óscar. Existen otros dibujos diferentes. También se vendieron en el Museo Ghibli, pero estos se diferencian en que tienen una figura de Totoro en relieve en la esquina inferior derecha del marco blanco de cartón o en que les falta la pegatina en la parte de atrás. No salieron a la venta.

千と千尋の神隠し
感謝状
株式会社 ヴィーネット 殿
「千と千尋の神隠し」12002年7月19日発売）ビデオ・
DVDは日本記録550万本を達成する事が出来ました。
ここに貴社のご好のとご尽力に深謝し、ここより感謝の
意を表します。
2002年12月
「千と千尋の神隠し」

Placa de agradecimiento hecha de cristal que se envió cuando el número de copias en video y DVD de El viaje de Chihiro consiguió el récord de Japón (5.500.000 de unidades). No salió a la venta.

Spirited Away
©2001 二馬力・TOKUMA

Anverso de Medalla conmemorativa del estreno de El viaje de chihiro (Yubāba).

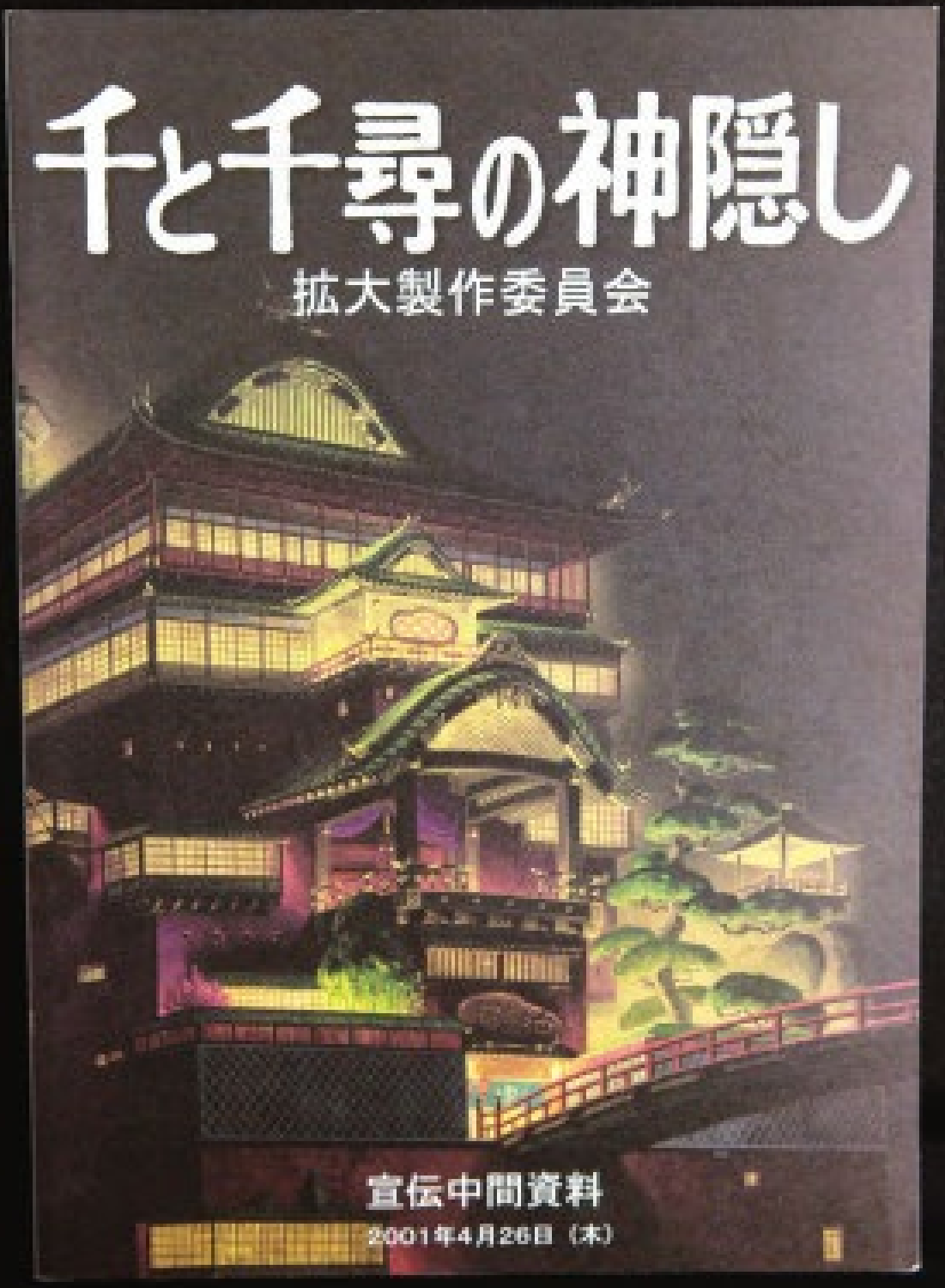
千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し

Anverso de Medalla conmemorativa del estreno de El viaje de chihiro (Chihiro).

Medallas conmemorativas que Movic puso a la venta en cines y otros sitios. Se vendieron de todas las películas de Ghibli, desde Pompoko hasta El recuerdo de Marnie, excepto de El cuento de la princesa Kaguya. Actualmente agotadas.

千と千尋の神隠し

拡大製作委員会



宣伝中間資料

2001年4月26日（木）

Dosier del Comité de Promoción.

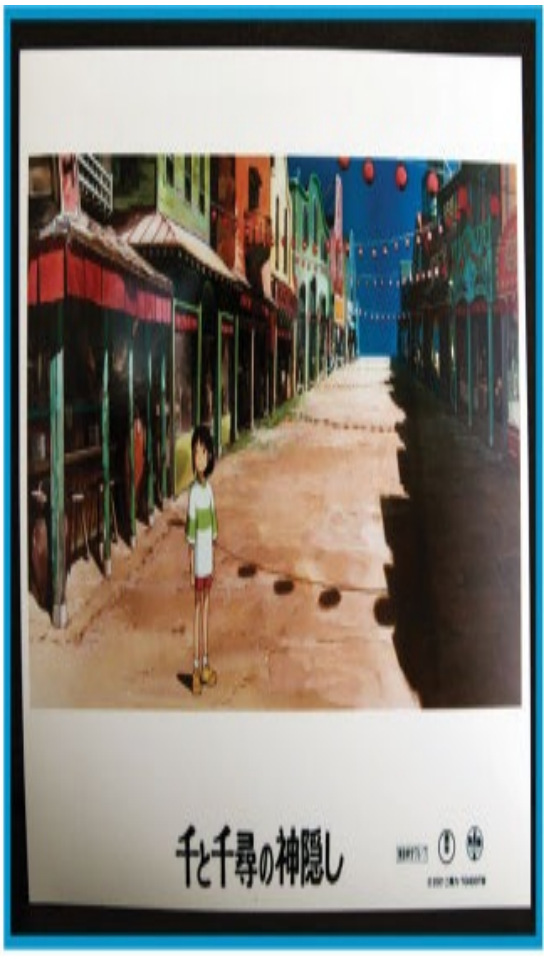
Documentos internos donde se describe detalladamente la estrategia publicitaria, los planes de distribución y la evolución de las empresas vinculadas a la producción de la película. No salió a la venta.

Spirited Away
Spirited Away

Spirited Away
千と千尋の神隠し
カリオストロの城
4月26日、DVDで新発売!
Spirited Away
魔女の宅急便
名探偵ホームズ
千と千尋の神隠し
7月全国東宝洋画系ロードショー!

Contenido del dosier del Comité de Promoción.

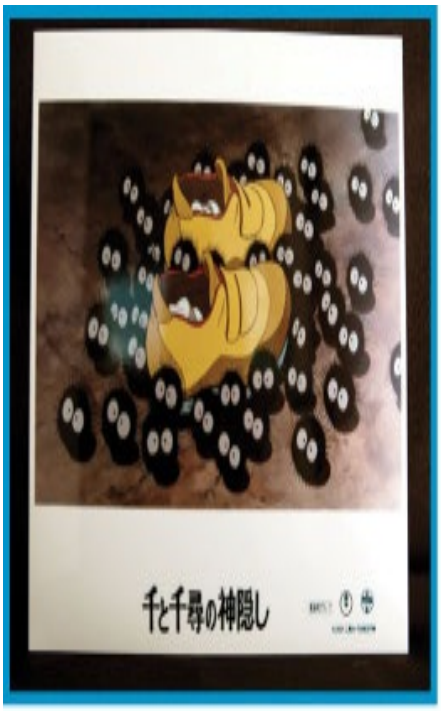
千と千尋の神隠し


千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

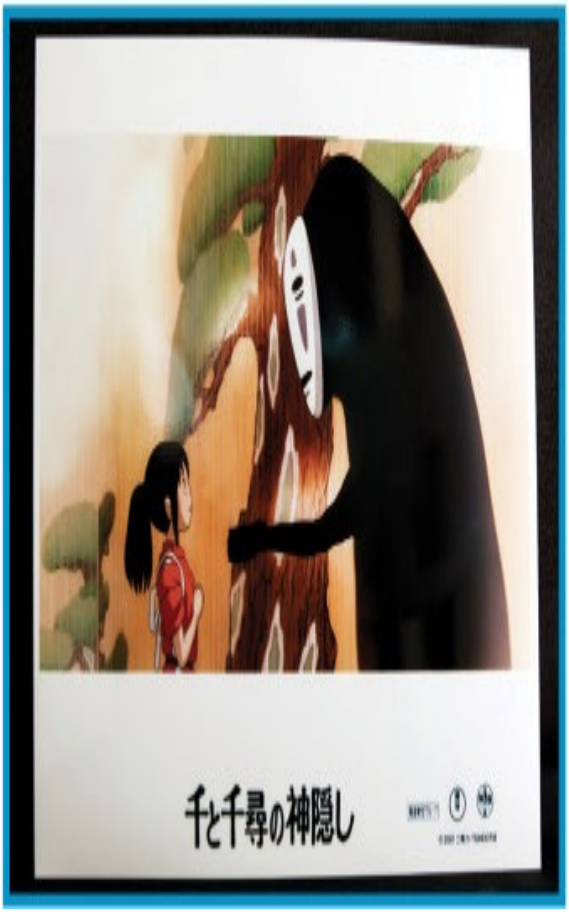
千と千尋の神隠し

Fotografías en color a tamaño grande que se pegaron en los cines para mostrar el contenido de la película. Hay 18 en total. No salieron a la venta.


千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

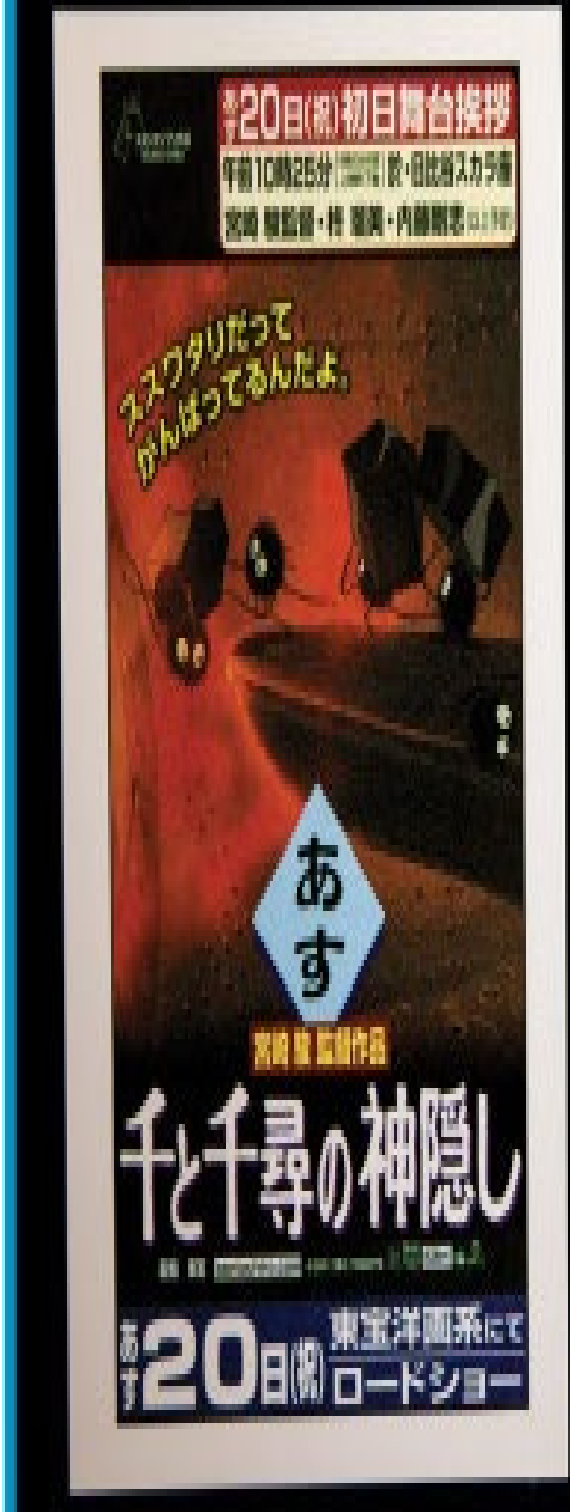

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

Fotografías en blanco y negro de tamaño 120mm×165mm que se pegaron en los cines para mostrar el contenido de la película. Hay ocho en total. No salieron a la venta.

千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し


※20日(祝)初日舞台挨拶
午前10時25分
於・日比谷スカラ座
スズワタリだって
がんばってるんだよ。
あす
宮崎駿 監督作品
千と千尋の神隠し
あす20日(祝) 東宝洋画系にて
ロードショー

初日舞台挨拶
本日10時25分
於・日比谷スカラ座
宮崎駿 監督作品
千と千尋の神隠し
本20日(祝)より 東宝洋画系
ロードショー
あわせて前売をご購下さい。

Postales distribuidas en los establecimientos Lawson. Cinco tipos diferentes. No salieron a la venta. De izquierda a derecha: víspera, día del estreno.

トンネルのむこうは、不思議の町でした。
あと
4
日
宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し
いよいよ
20日(祝)
東宝洋画系にて
ロードショー
特別前売券発売中
一般1300円●一般ペア2400円●小人800円

Cuatro días antes.

宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し
全国東宝洋画系にて絶賛上映中！

Objeto publicitario para taquillas de cine. Se utilizó para publicitar la película principalmente en taquillas de cine. No salió a la venta.

あと
3
日
宮崎駿 監督作品
千と千尋の神隠し
いよいよ20日(祝) 東宝洋画系にて
ロードショー
特別前売券発売中
一般1300円●一般ペア2400円●小人800円

Tres días antes.

プレゼント
千尋の神隠し

Vasos de papel con dibujos de El viaje de Chihiro usados en máquinas expendedoras de bebidas de Nestlé con ocasión del estreno de la película. Dos tipos diferentes en total. No salieron a la venta.

あと
2
日
「ここへ来てはいけない。」
宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し
いよいよ20日(祝) 東宝洋画系にて
ロードショー
特別前売券発売中
一般1300円●一般ペア2400円●小人800円

Dos días antes.

宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し
「ジブリがいっぱい」
キャンペーン実施中!
LAWSON
100時間無料【1カ月】
AOL
会員特典
Wチャンスプレゼント
(映画チケット、ローソン商品券が当たる!)
AOL

CD-ROM distribuido en Lawson como parte de la campaña de promoción de la película.

No salió a la venta.

宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し
トンネルのむこうは、
不思議の町でした。
全国共通特別前売券
一般 ¥1300
上映期間中有効
024

Entrada comprada por adelantado para el día del estreno de la película. No ha sido usada.

スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI
生きている不思議
死んでいく不思議
花も風も雨もみんなおなじ
トンネルのむこうは、
不思議の町でした。
宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し

Tarjeta de invitación a la première de El viaje de Chihiro. Fue enviada al personal que trabajó en la película. No salió a la venta.

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

Mantelillos incluidos en el set Egao de tabemasetto (Comamos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI) de Nestlé. No salieron a la venta.

神隠し
隠し
千と千

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

Mantelillos incluidos como regalo en productos de Nestlé (con dibujos distintos a los del set Egao de tabemasetto). No salieron a la venta.
Mantelillo individual original de Haku dragón.

千と千尋の神隠し

Mantelillo individual original de Dios del Río.

千と千尋の神隠し

Mantelillo individual original de Sin Cara.

Nestlé
MILO

Pañuelo original de Bōnezumi y Haedori. Pañuelo incluido como regalo en productos de Nestlé. No salió a la venta.

千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し

Tazas incluidas en el set Egao de tabemasetto (Comamos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI) de Nestlé. No salieron a la venta.

Tazas de Onama-sama y de Oshira-sama incluidas en el set Egao de tabemasetto de Nestlé.

千と千尋の神隠し

Taza de Bōnezumi, Haedori y susuwatari incluida en el set Egao de tabemasetto de Nestlé.

千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し

Tazas de Onama-sama y de Oshira-sama incluidas en el set Egao de tabemasetto de Nestlé.

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

千と千尋の神隠し

Platos incluidos en el set Egao de tabemasetto (Comamos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo xxi) de Nestlé. No salieron a la venta.

Salero y pimentero de Sin Cara y Ootori-sama incluidos en el Egao de tabemasetto de Nestlé (Comamos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI) de Nestlé. No salieron a la venta.

Cortinilla para entrada de baños termales marca Benelic. La pusierona la venta con ocasión del estreno de la película. Actualmente agotada.

千と千尋の神隠し

Set Egao de asobimasetto en su conjunto.

Set Egao de asobimasetto (Juguemos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI) de Nestlé. Incluye un cuadernillo de notas, un bolígrafo, una regla, un lápiz, una goma, una alfombrilla para ratón, un juego de papel y sobre para cartas y una libreta. Se repartieron 200. No salió a la venta.

の神隠し

Caja del set Egao de asobimassetto de Nestlé.

千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し

Aparador incluido en el set Egao de tabemasetto (Comamos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI) de Nestlé. No salió a la venta.

ジブリがいっぱい
COLLECTION
SPIRITED AWAY
2001
Buena Vista Home Entertainment

Parche para ropa especial de una colección con personajes de Studio Ghibli.

Forma parte de la campaña de Buena Vista en el verano de 2007 para aumentar las ventas de sus DVD. Existen dieciséis tipos diferentes para cada película, incluida El viaje de Chihiro. No salieron a la venta.

と千尋の神隠し

Caja del set Egao de asobimassetto de Nestlé (con un susuwatari intentando salir). Incluye peluches de Ootori-sama, susuwatari, Bōnezumi y Haedori; una manta para pícnic y un reloj de Ootori-sama. Se regalaron 2.000 sets. No salió a la venta.

Peluches incluidos en el set Egao de asobimasetto (Juguemos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI). Forman parte de una campaña de Nestlé. No salieron a la venta.

Ootori-sama y susuwatari.

Oshira-sama.

Bōnezumi y Haedori.

Set barreño de El viaje de Chihiro de la marca Benelic: barreño, susuwatari (mota de hollín) y konpeitō (caramelos de azúcar de los que se alimentan los susuwatari).

Benelic lo puso a la venta con ocasión del estreno de la película.
Actualmente agotado.

Set de tres figuras de la colección Studio Ghibli Image Collection IV que Cominica puso a la venta con ocasión del estreno de la película. Actualmente agotadas.

Figuras de Chihiro y Haku.

Figura de Yubāba con fondo.

Set de tres figuras de la colección Studio Ghibli Image Collection IV que Cominica puso a la venta coºn ocasión del estreno de la película. Actualmente agotadas.

susuwatari.

Kamaji.

Lin.

Sellos incluidos como regalo en productos de Nestlé. Hay doce tipos diferentes. No salieron a la venta. Izquierda: Letrero de local A, estatuilla de piedra, billete de tren, contrato, Sin Cara, Kasuga-sama; Derecha: farola, letrero de la casa de baños termales, Dios del Río, Yubāba, letrero del local B, ascensor.

千と千尋の神隠し
Spirited Away

千と千尋の神隠し

Set de figuras de deidades (Colección Key-chain de Cominica), que Cominica puso a la venta con ocasión del estreno de la película. Actualmente agotadas.

Set de figuras que Cominica puso en venta por el estreno de la película. Actualmente agotadas.

Figuras Yubāba y Yu-bird de la colección Key-chain de Cominica.

Figuras Bōnezumi y Haedori de la colección Key-chain de Cominica.

Figuras Ootori-sama y barreño de la colección Key-chain de Cominica.

Figuras Bō y Kashira (las tres cabezas) de la colección Key-chain de Cominica.

千と千尋の神隠しオリジナルキーホルダー
キーホルダーは全部で5種類
千と千尋の神隠しオリジナルキーホルダー
キーホルダーは全部で5種類
千と千尋の神隠しオリジナルキーホルダー
キーホルダーは全部で5種類

Llaveros incluidos como regalo en productos de Nestlé. Hay doce tipos diferentes. No salieron a la venta.

Desde la Izquierda: Billete de tren, contrato, letrero de local A

Desde la Izquierda: Sin Cara, letrero de la casa de baños termales, letrero del local B

千と千尋の神隠し

Desde la Izquierda: Yubāba, Haku dragón, Dios del Río

Monedas incluidas como regalo en productos de Nestlé. Hay 20 tipos diferentes en total. No salieron a la venta.

Monedas regaladas con las botellas de agua Volvic. Campaña de la marca Kirin.11 tipos diferentes. No salieron a la venta.

Desde arriba: Onama-sama, Yubaba, Ootori-sama.

Desde arriba a la izquierda: padre y madre, Sin Cara, Haku, Haku dragón, Oshira-sama.

Desde arriba a la izquierda: susuwatari, Chihiro B, “YuTori”, Kamaji, Chihiro A, Bō.

Desde arriba a la izquerda: Bōnezumi y Haedori, Kasuga-sama, Lin, Kashira, Rana, Chichiyaku / Aniyaku).

生あります
図書券
父役

Once imanes recortados originales de El viaje de Chihiro. Imanes recortados incluidos como regalo en productos de Nestlé. No salieron a la venta.

ネスレ
千と千尋の神隠し
オリジナル マグネット
千と千尋の神隠し
Nestle
Good Food, Good Life
ネスレ
千と千尋の神隠し
オリジナル マグネット
千と千尋の神隠し
Nestle
Good Food, Good Life
ネスレ
千と千尋の神隠し
オリジナル マグネット
千と千尋の神隠し
Nestle
Good Food, Good Life

Imanes incluidos como regalo en productos de Nestlé. Hay seis en total. No salieron a la venta.

De izquierda a derecha: Haku y Chihiro, Chihiro y Sin Cara, Yubāba

千と千尋の神隠し
Nestlé
Good Food, Good Life
千と千尋の神隠し
Nestlé
Good Food, Good Life

De izquierda a derecha: Chihiro y el cerdo, Chihiro

千と千尋の神隠し
千と千尋の神隠し
サウンドトラック

Alfombrilla para ratón de Bō y pegatina incluida en un CD.

Relojes de pulsera (dos tipos diferentes). Se repartieron como recuerdo a la gente que participó en la película. No salieron a la venta. Más tarde, en la cadena de tiendas 24 horas Lawson vendieron unos que llevaban número de serie.

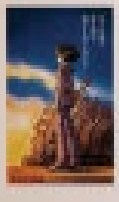
Reloj incluido en el set Egao de asobimasetto (Juguemos con una sonrisa) de los premios 21 seiki no egao purezento (Premios Sonrisa del Siglo XXI) de Nestlé. No salió a la venta.

千と千尋の神隠し
宮崎 駿 監督作品
Nestlé
ネスレ日本は宮崎駿監督作品「千と千尋の神隠し」を特別協賛します。
Good Food, Good Life

Calendario de mesa que venía de regalo con productos de Nestlé. No salió a la venta.

Páginas interiores

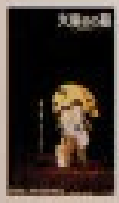
STUDIO GHIBLI FILMOGRAPHY



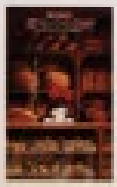
風の谷のナウシカ

天空の城ラピュタ

となりのトトロ

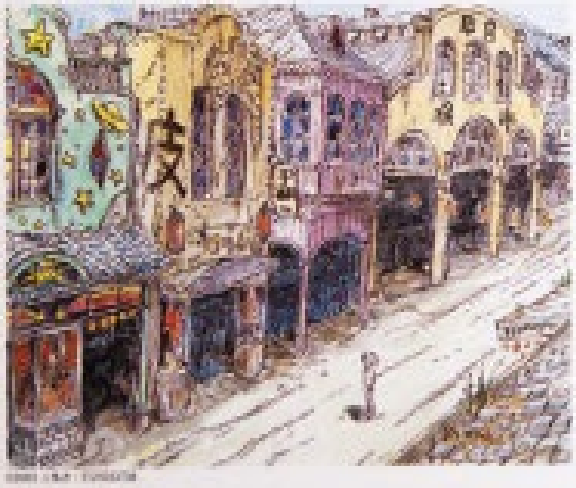


火垂るの墓



魔女の宅急便

おもひでぽろぽろ



千と千尋の神隠し

2001 3 March

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
25	26	27	28	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Nestlé

Good Food, Good Life

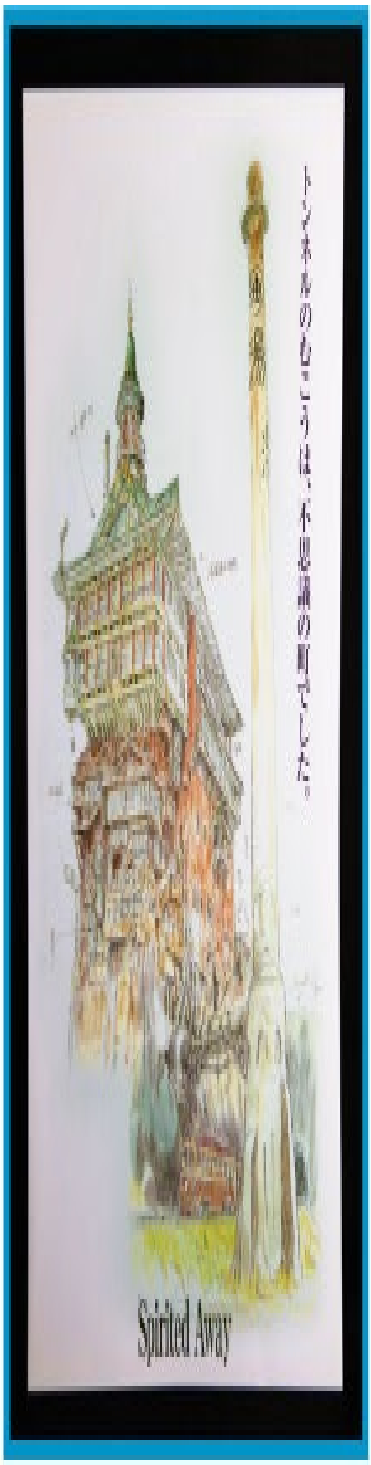
Páginas interiores

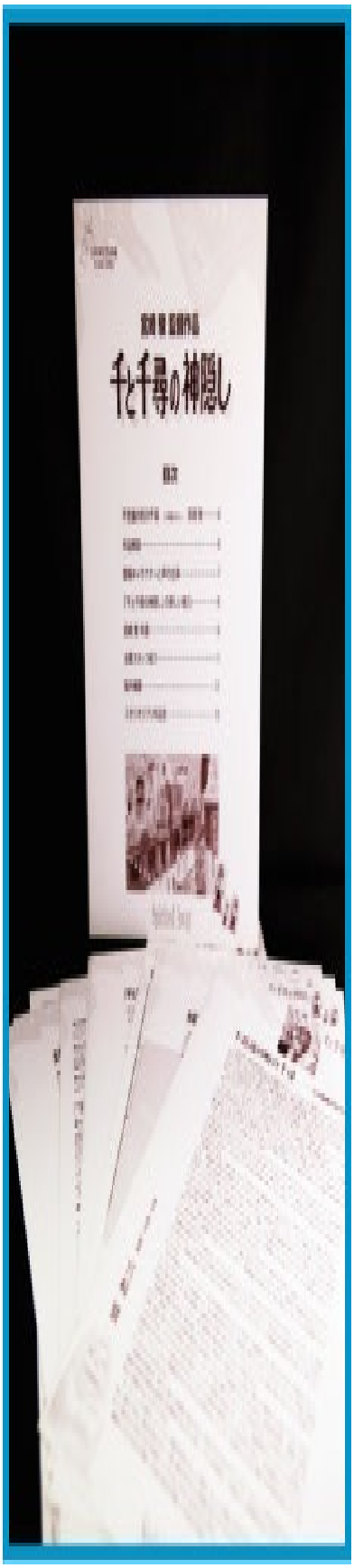
いつも何度でも 木村弓

映画「千と千尋の神隠し」主題歌

Mini-CD con el tema principal de la película, Itsumo nando demo. Regalo que se hizo al equipo que trabajó en la película. No se puso a la venta. Más tarde se vendió también en Lawson junto con la entrada para ver la película en el cine.

千と千尋の神隠し


Spirited Away


千と千尋の神隠し

Kit de prensa para los medios. Especie de folletos creados para repartir a los medios de comunicación en las ruedas de prensa. No salió a la venta.

千と千尋の神隠し

Colección de ilustraciones originales para la Shūkan Shōnen Magazine. Premio de la revista Shūkan Shōnen Magazine. Incluye Cuatro ilustraciones a tamaño A4 y una reproducción de un poema escrito por Hayao Miyazaki. El número de premiados fue de 100. No salió a la venta.

宮崎駿監督作品
千と千尋の神隠し

Entrada para la exposición de dioramas y esculturas (Museo de Arte Contemporáneo de Tokio, 2003. Hay doce tipos diferentes para cada obra, incluida El viaje de Chihiro. No salió a la venta.

Bolsas para devolver dinero de la Gran Exposición de Ghibli que tuvo lugar en Roppongi, Tokio (de izquierda a derecha: susuwatari y Sin Cara).

Tras poner en venta anticipada la entrada para la Gran Exposición de Ghibli (Roppongi), a quienes habían comprado esta entrada se les devolvió 500 yenes, que se entregaron en estas bolsas. 2 tipos en total. No salieron a la venta.

千と千尋の神隠し

Cartas Hanafuda que la empresa Movic puso a la venta en el año 2015. Presentan una panorámica del mundo de El viaje de Chihiro. También se vendió una edición especial con números de serie y comentarios de Toshio Suzuki.

Desde arriba a la izquierda: título, Oshira-sama, Lin, Ootori-sama, Kamaji, Zeniba, Haku, Sen, Yubāba, Sin Cara y Rana azul, padre transformado, Bōnezumi y Haedori.

Desde arriba a la izquierda: farola, Aniyaku, rueca y goma para el pelo, Onama-sama, nombre arrebatado, casa de baños termales, Dios del Río, farolillo, empleadas de la casa de baños, montón de oro.

Colección: Óscar Rosique Hernández.

Fotografías: Jaume Serrat Parreño.

LE VOYAGE DE
CHIHIRO
BANDE ORIGINALE COMPOSÉE PAR
JOE HISAISHI
UN FILM DE
HAYAO MIYAZAKI

Edición francesa de la banda sonora original de El viaje de Chihiro editada por Milan Music.

TKCA-72185
千と千尋の神隠し
サウンドトラック
STUDIO GHIBLI RECORDS
千と千尋の神隠し
サウンドトラック

Edición japonesa de la banda sonora original de El viaje de Chihiro editada por Tokuma Japan Comunication.

千と千尋の神隠し
サウンドトラック2
千と千尋の神隠し
サウンドトラック2

Edición taiwanesa de la banda sonora de El viaje de Chihiro editada SM Records Ltd (SonMay Records) SM-011

千と千尋の神隠し
イメージアルバム

千と千尋の神隠し
音楽：久石 譲
GXG-384

Image album de El viaje de Chihiro editado por Crown Tokuma.

深く『千尋』がわかる!
読むともう一度、映画が観たくなる!

ROMAN ALBUM
宮崎駿 監督作品
千と千尋の神隠し

Roman Album de El viaje de Chihiro. Incluye la historia del filme, así como una guía de palabras clave, bocetos de personajes, escenarios, mapas y entrevistas, incluida una especial a Hayao Miyazaki. Dos artículos sobre las constantes del director y sobre las localizaciones que inspiraron la película cierran la publicación.

Spirited Away

ハウルの動く城 関連書

CARD COLLECTION
トンネルのむこうは、不思議の町でした。
千と千尋の神隠し
「千と千尋の神隠し」全国東宝洋画系ロードショー
原作・脚本・監督 宮崎 駿

Set de 32 postales oficiales editadas por Nihon Broadcasting/NTV.

ISBN4-19-861639-2
C0074 ¥1800E (D)
税別価格
定価：本体1800円＋税
1920074021800

宮崎監督には、どうすれば良いかと悩んでいたことへのひとつの回答を「千と千尋」で気軽に目に見える形で見せていただいて、とにかく救われました。感謝つかまつりたいという感じです。でも、小説ではアニメと同じ手法は使えませんから、ああいう素晴らしい映像と音楽をして、文章で表現するにはどうしたらいいか、今度は自分で考えなくてはいけないなあと、映画を見終わって思いましたね。そういう意味では、悪魔ですけれども、いま宮崎さんから大きな宿題を出していただいた——そんな気がしているんですよ。【談】

宮部みゆき（月報「宮崎監督からもらった大きな宿題」より）

スタジオジブリ絵コンテ全集
第4回配本予定事前予価……平成四年四月五日まで

Spirited Away

The Original Storyboards

by

HAYAO MIYAZAKI

Publicación de Tokuma Shoten que recoge los completos storyboards de la película: Spirited Away, the original storyboards by Hayao Miyazaki.

Spirited Away
千と千尋の神隠し
宮崎 駿 監督作品 最新作 大ヒット公開中!

アニメーションを展示する
Exhibiting Animation
宮崎駿監督作品
ハウルの動く城
公開記念フェア

Publicación Exhibiting Animation: «Spirited Away» Special Exhibition at the Ghibli Museum, Mitaka que recoge descripciones detalladas de la exposición temporal del Museo Ghibli dedicada a la película. Recoge notas de producción, arte conceptual, diseño de personajes, fondos, storyboards y entrevistas. Publicado por Tokuma Shoten.

宮崎 駿 監督作品
千と千尋の神隠し

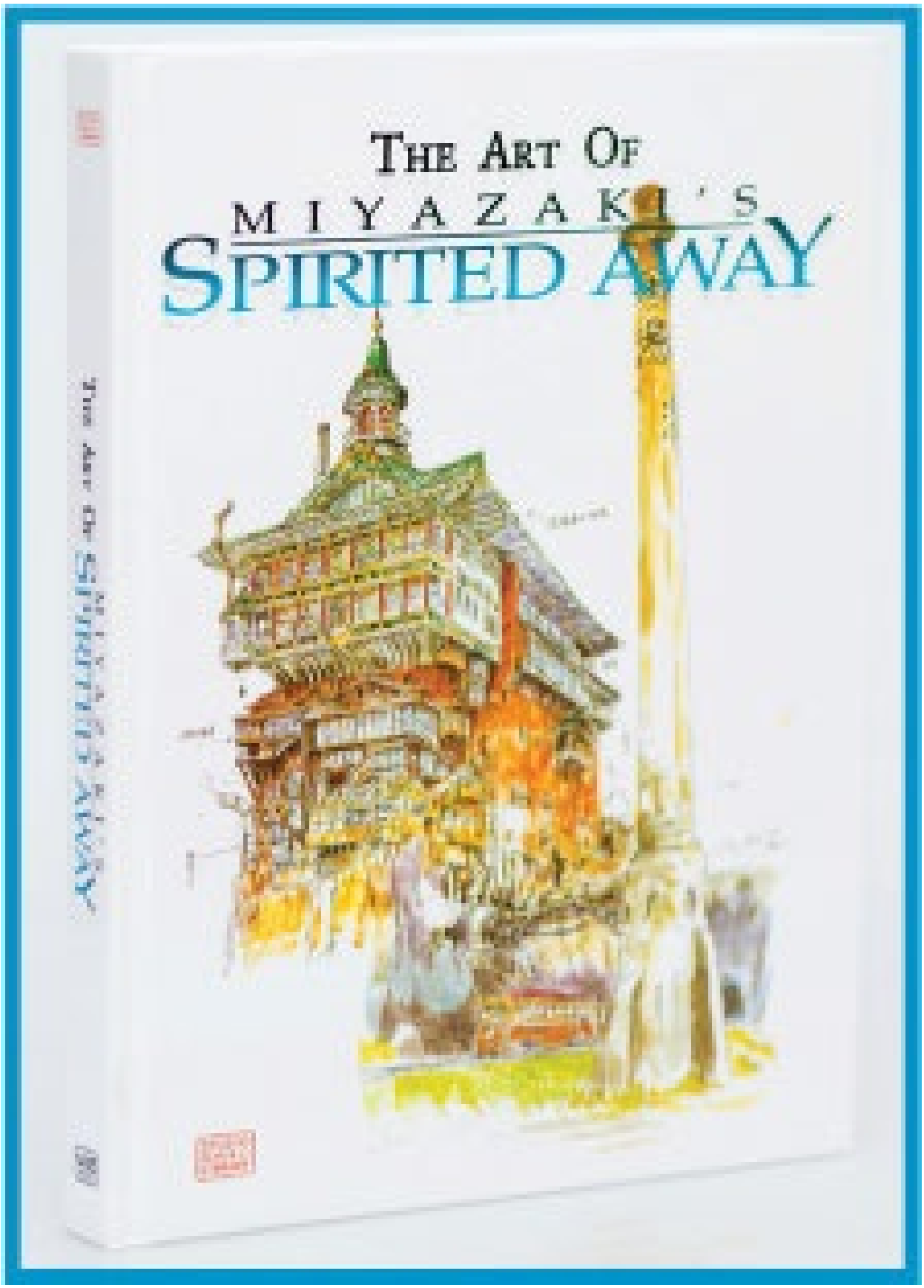
Libreto de El viaje de Chihiro que se entregaba a los asistentes a los cines japoneses con motivo de la proyección de la película.

THIS IS ANIMATION

千と千尋の神隠し

宮崎 駿 監督作品

Libro de animación de El viaje de Chihiro: This is animation.


THE ART OF
MIYAZAKI'S
SPIRITED AWAY

Edición americana en inglés del libro de arte de El viaje de Chihiro: The art of Spirited Away. Supone un completo recorrido por el arte conceptual y el diseño de personajes y fondos de la película. Además recoge declaraciones del director y de los principales responsables de los departamentos de arte y animación digital de El viaje de Chihiro y una copia del guion original en inglés. Publicado por VIZ Media.

THE ART OF
Spirited Away
千と千尋の神隠し
トンネルのむこうは、不思議の町でした。

Edición japonesa del libro de arte de El viaje de Chihiro publicado por Tokuma Shoten.

EDICION ESPECIAL
OSO DE ORO
FESTIVAL DE BERLIN 2001
MEJOR PELICULA
DVD
NOMINADA A MEJOR PELICULA DE ANIMACION
INCLUYE 2 DISCOS + REGALOS
LA OBRA MAESTRA DE LOS CREADORES DE "HEIDI" Y "MARCO"
EL VIAJE DE CHIHIRO
HAYAO MIYAZAKI
COLLECTION STUDIO GHIBLI

OSO DE ORO - FESTIVAL DE BERLIN 2001 - MEJOR PELICULA
EL VIAJE DE CHIHIRO
Una película de
HAYAO MIYAZAKI
DVD
VIDEO
COLLECTION STUDIO GHIBLI

Edición especial española de El viaje de Chihiro por Jonu Media. Contiene dos DVDs, carátulas reversibles, libreto informativo, set de seis postales, póster y DVD-ROM.

千と千尋の神隠し

Sujeta-libros y marco de fotos de Chihiro, Sin Cara, Haedori y Bōnezumi en el tren.

Tamaño: 17,5 x 18 x 8,5 cms

Peluche-monedero de Bōnezumi de Sun Arrow aprobado por Studio Ghibli.

Figuras montables y diorama de Oshira-sama, kasuga-sama, Sin Cara, Rana, Ushioni y Ootori-sama

Marionetas de dedo de Chihiro, Haku, Kamaji, Haku dragón, Sin Cara y Yubāba de Nibariki aprobadas por Studio Ghibli. Tamaño: 5cm x 2.5cm. Imagen cedida por: Sergio Delgado Piqueras y David Rivas Trenado

BIBLIOGRAFÍA

•Baird, Merrily C. (2001), Symbols of Japan: Thematic Motifs in Art and Design . Nueva York: Rizzoli International Publications.

•Bellano, M. (2012), «From Albums to Images Studio Ghibli's Image Albums and their impact on audiovisual strategies» Revista transcultural de música, 16 . Padua: Università degli Studi di Padova.

•Boyd, J. W, y Nishimura, T. (2004), «Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film Spirited Away» en The Journal of Religion and Film Vol. 8, No.2, octubre 2004 . Omaha: University of Nebraska.

•Cavallaro, D. (2006), The anime art of Hayao Miyazaki . Jefferson: Mcfarland.

•Chen, J. (2003), «From Ashes to Stone: Development of Chihiro in Spirited Away». Disponible en http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/JerryChen_Ashes.pdf .

•Esteban López, L. (2016), «Introducción a la música en el cine de Studio Ghibli. Relaciones entre música y estructura narrativa», en García Sahagún, M., Navarro Sierra, N. y Vega Pérez, C. (eds.), Al margen. Reflexiones en torno a la imagen . Madrid: Universidad Complutense.

•García Villar, M. (2014), «El viaje de Chihiro. Al otro lado del túnel», en López Martín, Á. y García Villar, M., Mi vecino Miyazaki . Madrid: Diábolo Ediciones.─ (2016), «Las aventuras de Hols, el príncipe del Sol. Una colaboración profética», en López Martín, Á. y García Villar, M. Antes de mi vecino Miyazaki . Madrid: Diábolo Ediciones.

•Hearn, L. (2015), Kwaidan y otras leyendas y cuentos fantásticos de Japón . Madrid: Valdemar.

•K. Le Guin, U. (2005), Historias de Terramar I: Un mago de Terramar; Las tumbas de Atuán . Barcelona: Minotauro.

•Fortes Guerrero, R. (2011) Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro . Valencia: Nau Llibres.

•Kashiwaba, S. (1975), The marvelous village veiled in mist , 2001 (ed.). Kodansha English Library.

•Mes, T. (2002), «There's a little doubt about Hayao Miyazaki's status», entrevista de Tom Mes y rueda de prensa a Hayao Miyazaki. Disponible en: http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/ Traducción de la autora.

•Miyazaki, H. (2003), «Chihiro's Mysterious Town, the aim of this film», The Art of Miyazaki's Spirited Away . San Francisco: Viz Media.

•— (2009), Starting Point 1979-1996 , Beth Cary y Frederik L. Schodt (trad.). San Francisco: Viz Media.

•— (2014), Turning Point 1997-2008 , Beth Cary y Frederik L. Schodt (trad.). San Francisco: Viz Media.

•Miyazawa, K. (1994), El tren Nocturno de la Vía Láctea . Tokio: Luna Books.

•Montero Plata, L. (2012), El mundo invisible de Hayao Miyazaki . Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

•Entrevista en Nota de prensa . Selección oficial Festival de Berlín, 2002.

•Odell, C. y Le Blanc, M. (2009), Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata . Oldcastle: Kamera Books.

•Osmond, A. (2008), Film Classics. Spirited Away . Nueva York: Palgrave Macmillan.

•T. Reider, N. (2005), «Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols», Film Criticism, 29, 3 . Ann Arbor: Michigan Publishing.

•Robles, M. (2013), Antología del Studio Ghibli, vol. 2. 1999-2011 . Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

•Roedder, A. C. (2013) Japanamerica” or “Amerijapan”? Globalization, Localization, and the Film Scoring Practices of Joe Hisaishi . Los Ángeles: University of California.

•Suzuki, T. (2011), Dans le Studio Ghibli. Travailler en s’amusant . Bruselas: Kana.

AGRADECIMIENTOS

A Ricardo Martínez, quien dio vida a este proyecto y nos contagió su entusiasmo.

A Laura Montero y Manu Robles, compañeros heroicos de camino y aventuras.

A Juan Alberto Brincau, por volcar su talento y su amor a El viaje de Chihiro en el arte y el diseño de este libro.

A la artista y maestra Hitomi Tateno, por haber tenido la amabilidad de compartir con nosotros su experiencia en Studio Ghibli.

A César Martínez y Paula Ribó, por prestarnos sus bellas voces y contestar nuestras preguntas.

A Cristina García y a Marc Bernabé, que compartieron con nosotros sus experiencias y sus viajes por Japón a través de sus fotografías.

A Óscar Rosique, por cedernos imágenes de su preciosa y envidiable colección Ghibli.

A Daisuke Kobayashi, por dejar que nos maravillemos con sus tesoros al otro lado del planeta.

A Gabriel Álvarez, por derribar fronteras idiomáticas con sus traducciones y acercar este libro a Japón.

A Sergio Delgado y David Rivas, por prestarme sus marionetas y regalarme sus sonrisas.

A Macarena del Campo y Alba Quintanilla, por su paciente ayuda con las traducciones del coreano.

A los queridos amigos que me han apoyado con su cariño desde el principio del viaje, en especial a María José, Teresa, Miguel Ángel y Lilith. A mi hermana Elena, por su infatigable y adorable labor de relaciones públicas.

A José Carlos Fernández, por entregarme con amor sus vidas-extra y ayudarme a subir de nivel a diario.